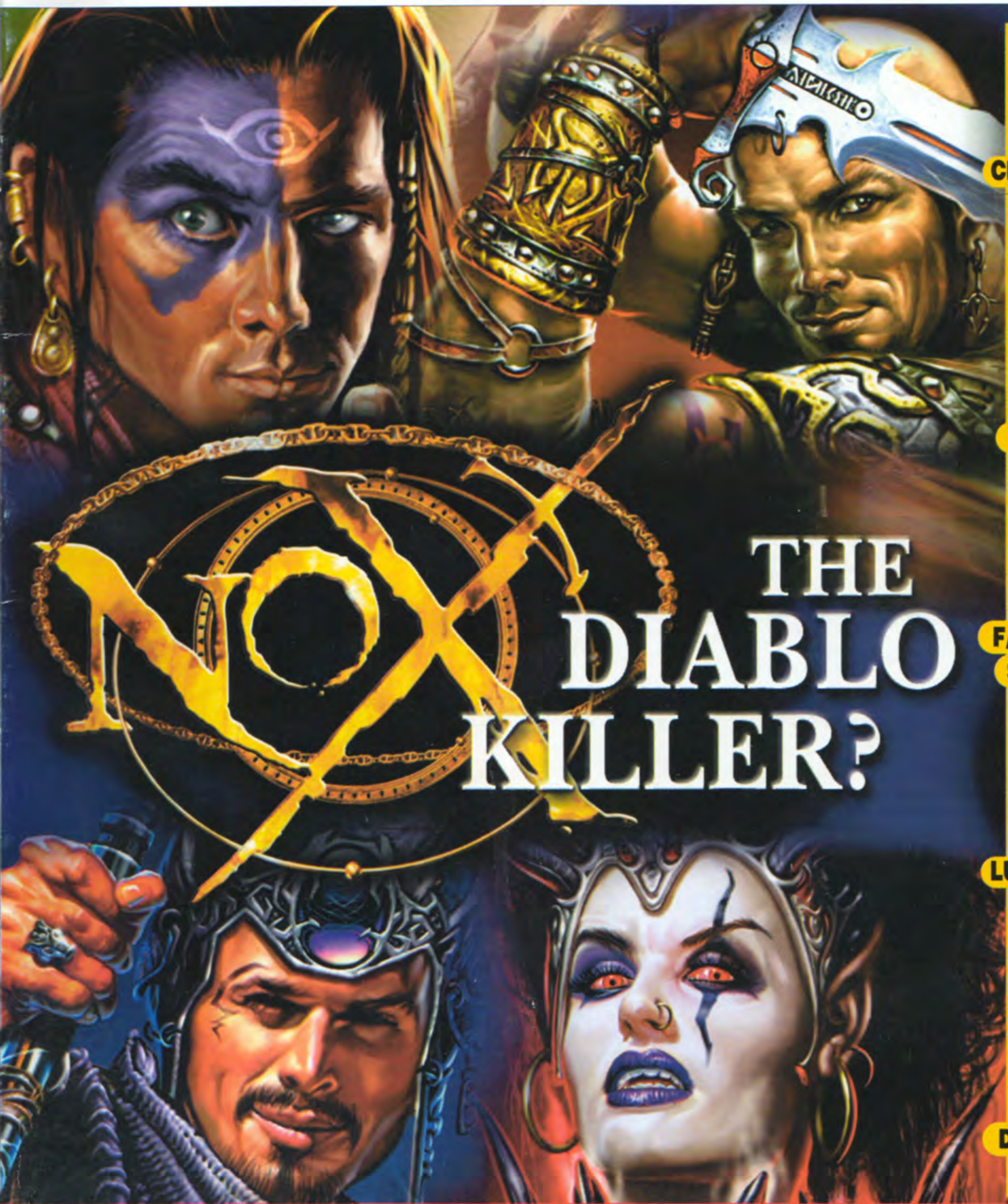
ΟΛΕΣ ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ
"WEB MASTER 2000" - ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.!

GAME PREVIEW
WEREWOLF
THE APOCALYPSE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 118 15 ΜΑΡΤΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



THE DIABLO KILLER?


CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC


THEOCRACY


F/A 18E SUPER HORNET


LULA 2: WET ATTACK


DELTA FORCE 2

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ: ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΩΡΙΜΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

EDITORIAL

Λούλα, Λούλα, πού είσαι Λούλα, Λούλα, Λούλα, θα τρελαθώ! Κάπως έτσι δεν ήταν οι στίχοι πριν από χρόνια του ομώνυμου μουσικού κομματιού του ΛοΓο; Δεν ξέρω βέβαια αν ο συγκεκριμένος καλλιτέχνης είχε τη "δική" μας Lula στο μυαλό του, ωστόσο το τραγουδάκι ταιριάζει γάντι στην περίπτωσή μας. Με τη δεύτερη έκδοσή της η ηλεκτρονική Lula των PC games δεν θέλει πολύ για να μας τρελάνει. Τέτοιο strategy game καιρό είχαν να δουν τα μάτια μου. Αλλά τι strategy μάς λες τώρα, μεγάλε, για τέτοια θα μιλάμε...

Καλή η Lula, βέβαια, αλλά μέχρι ενός ορίου. Οχι δηλαδή και να τη βγάλουμε στο εξώφυλλο όταν υπάρχει στις σελίδες του περιοδικού ένα παιχνίδι όπως το Nox, το οποίο γνωρίζουμε ότι οι φανατικοί του είδους περίμεναν με ανοιχτές αγκάλες! Βέβαια, όλη αυτή η φιλολογία περί Diablo Killer που προηγήθηκε της ανακοίνωσής του μάλλον δεν ευσταθεί, καθώς το Nox κινείται σε άλλους χώρους. Καλύτερα όμως να διαμορφώσετε τη δική σας άποψη διαβάζοντας το σχετικό review.

Στο τεύχος αυτό θα διαβάσετε το δεύτερο μέρος του άρθρου σχετικά με τη δημιουργία δικών σας σελίδων στον Web, καθώς και περισσότερες πληροφορίες για το μεγάλο διαγωνισμό του "PC Master" με τον τίτλο "Web Master 2000". Στις σχετικές σελίδες θα βρείτε τους λεπτομερείς όρους συμμετοχής στο διαγωνισμό και το κουπόνι που θα πρέπει να αποστείλουν οι δυνητικοί Web designers μαζί με τα δείγματα της δουλειάς τους. Υπενθυμίζουμε ότι οι τρεις νικητές του διαγωνισμού στις ισάριθμες κατηγορίες θα μοιραστούν χρηματικό έπαθλο 1.500.000 δραχμών - ό,τι πρέπει για να αναβαθμίσουν τον υπολογιστή τους!

Αρχής γενομένης από αυτό το τεύχος, οι τελευταίες τρεις σελίδες του περιοδικού φιλοδοξούν να διαβάζονται πρώτες! Τούτο διότι εκεί θα βρίσκετε σε κάθε τεύχος στριπάκια κόμιξ σχετικά με τους υπολογιστές από τρεις διαφορετικούς σκιτσογράφους! Μην ξεχαστείτε όμως και διαβάσετε μόνο τις σελίδες αυτές - έχει και άλλα ενδιαφέροντα θέματα το περιοδικό!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



50 Web Master 2000
Ο μεγάλος διαγωνισμός που διοργανώνει το περιοδικό μας.



68 Κάρτες Ηχου
Νέες τεχνολογίες, ώριμα προϊόντα.



78 Αξιοποιήστε το ICQ
Πώς να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες της δημοφιλούς εφαρμογής.

GAMECLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Κώστας Φουτσίδης, Ρωμύλος Φρονιμίδης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ MARKETING**: Λευτέρης Βαφειάδης, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,

ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Λαζαρίδης, Μ. Βαρελάς,

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM Pages

Η στήλη "CD-ROM Pages" θα σας ξεναγήσει και αυτό το μήνα στα περιεχόμενα των δύο συνοδευτικών CD-ROMs του "PC Master", τα οποία είναι γεμάτα με τα πιο πρόσφατα demos παιχνιδιών και άλλα πολλά ενδιαφέροντα θέματα. Στο 1ο CD θα βρείτε 9 νέα demos. Μπορεί βέβαια ο αριθμός να μην είναι μεγάλος, αλλά -πιστέψτε με- στην προκειμένη περίπτωση η ποιότητα μετράει και όχι η ποσότητα. Για του λόγου το αληθές αρκεί να σας πω μόνο ένα όνομα: Nox! Ναι, είναι γεγονός: Το πολυαναμενόμενο "Diablo-killer" είναι πλέον στα χέρια σας (έστω ένα μέρος του). Πέραν αυτού όμως θα βρείτε και demos των Tomb Raider: The Lost Artifact, Star Wars: Pit Droids, Bust A Move 4, Superbike 2000, Hard Truck, Gromada, Next Worlds και Box of Tricks. Τι περιμένετε, λοιπόν; Ακόμα κάθεστε;

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

BOX OF TRICKS

Εταιρία: *Buka Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 100MHz, 16MB RAM*

Ενας τίτλος αρκετά πρωτότυπος και διασκεδαστικός, καθώς περιέχει μερικά όμορφα και διασκεδαστικά παιχνίδια για παιδιά μικρότερης ηλικίας! Το παιχνίδι δημιουργήθηκε με τη συνεργασία καθηγητών με εμπειρία στη διδασκαλία παιδιών ηλικίας 3-7 ετών. Μάλιστα το πρόγραμμα είναι εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας της Ρωσίας. Κάθε παιχνίδι είναι ανεξάρτητο από τα άλλα, ενώ και το interface τους είναι πολύ απλό και εύκολο στη χρήση. Επιπλέον κάθε παιχνίδι διαθέτει 3 επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε να μπορεί να παιχτεί από



παιδιά διαφορετικού επιπέδου γνώσεων και ικανοτήτων. Σίγουρα πρόκειται για έναν ενδιαφέροντα τίτλο για τους μικρότερης ηλικίας φίλους μας, που τους βοηθάει να μπουν ευχάριστα στον κόσμο των υπολογιστών.

BUST A MOVE 4

Εταιρία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium 100MHz, 32MB RAM*

Δεν μπορεί να μη γνωρίζετε τη σειρά Bust A Move (αν όχι, ίσως το όνομα Puzzle Bobble να σας θυμίζει κάτι, διαφορετικά είστε... απαράδεκτοι!), τη συνέχεια κατά κάποιον τρόπο ενός από τα πιο επιτυχημένα arcades όλων των εποχών, του Bubble Bobble. Οπως και στα τρία προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, σκοπός του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσετε ομόχρωμες τριάδες με τις φούσκες που έχετε στη διάθεσή σας, για να περνάτε τις πίστες. Πέρα από τις νέες και διαφορετικές πίστες -γεγονός αναμενόμενο άλλωστε- υπάρχουν πλέον περισσότεροι διαθέσιμοι χαρακτήρες (στο παρόν demo μόνο δύο εξ αυτών είναι διαθέσιμοι), ενώ διατηρούνται τα τρία βασικά είδη παιχνιδιού. Οι χαμηλές απαιτήσεις συστήματος καθώς και η διασκέδαση που προσφέρει το καθιστούν ένα παιχνίδι ιδανικό για όλους. Αν θέλετε να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές, απλώς εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD.



GROMADA

Εταιρία: *Buka Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 16MB RAM*

Η Gromada είναι ένας τεχνητός πλανήτης, ο οποίος κατασκευάστηκε ως πεδίο βολής για νέες πολεμικές μηχανές. Είστε ο μοναδικός άρχοντας του κόσμου αυτού, ο



οποίος έχει κατασκευάσει τα ρομπότ μάχης, τανκ, ελικόπτερα, αεροσκάφη κ.ά. Ομως, εκεί που όλα έβαιναν καλώς, δεχτήκατε επίθεση από μυστηριώδεις εξωγήινες δυνάμεις, οι οποίες με κάποιον εξίσου μυστήριο τρόπο κατάφεραν να πάρουν υπό τον έλεγχό τους όλα τα "δημιουργήματά" σας. Ολα εκτός από ένα, που τυγχάνει να είναι και το αγαπημένο σας: ένα σούπερ τανκ με απεριόριστες πολεμικές ικανότητες. Οπως θα

καταλάβατε, η αποστολή σας είναι να επανακτήσετε το χαμένο έλεγχο και ταυτόχρονα να στείλετε τους εισβολείς από εκεί που ήρθαν!

HARD TRUCK

Εταιρία: *Buka Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 16MB RAM*

Το Hard Truck είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει δράση και εξομοίωση αυτοκινήτων σε ένα. Με τη διαφορά πως δεν θα βρεθείτε στο τιμόνι κάποιου παλαιότερου ή



και υπερσύγχρονου σπορ αυτοκινήτου, αλλά σε αυτό ενός φορτηγού! Η διαδρομή που θα έχετε να κάνετε θα είναι αρκετά μεγάλη και θα συνοδεύεται από διαφορετικές καιρικές συνθήκες, οι οποίες θα επηρεάζουν άμεσα το γύρω περιβάλλον και την ανταπόκριση του οχήματός σας. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo, γεμίστε το ντεπόζιτο με βενζίνη και... καλό δρόμο. Προσοχή στα οτοστόπ!

NOX

Εταιρία: *Westwood Studios*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM*

Ενα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια, το οποίο έχει το χαρακτηρισμό του "Diablo-killer", επιτέλους κατέφτασε, και μαζί με αυτό το demo του. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πολεμήσετε και να νικήσετε τη βασίλισσα των απέθαντων Hecubath, ενώ ταυτόχρονα περιπλανιέστε στον επικίνδυνο κόσμο του Nox. Για περισσότερες πληροφορίες για το εν λόγω παιχνίδι ανατρέξτε στην αναλυτική παρουσίαση που σας έχουμε σε αυτό το τεύχος. Μετά μπορείτε να εγκαταστήσετε και το παρόν demo, έτσι για να αποκτήσετε μία σφαιρικότερη άποψη επί



του θέματος. Προσοχή, όμως, καθώς το demo είναι μόνο multiplayer.

STAR WARS: PIT DROID

Εταιρία: *LucasArts*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM, Direct 3D*

Το παρόν παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των puzzle games και απευθύνεται σε παίκτες όλων των ηλικιών. Θα πρέπει να βοηθήσετε τους pit droid των Watto's να φτάσουν στην Podrace Arena. Για να το επιτύχετε αυτό,



θα πρέπει να αντιμετωπίσετε περισσότερα από 300 παζλ και λαβυρίνθους, περνώντας μέσα από τα επικίνδυνα περιβάλλοντα του Tatooine. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει ακόμα πολύ καλά τρισδιάστατα γραφικά και αυθεντικά μουσικά κομμάτια της γνωστής ταινίας. Επιπλέον θα έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τα δικά σας puzzles και να τα ανταλλάξετε με τους φίλους σας μέσω Δικτύου. Ρίξτε, λοιπόν, μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο CD και δοκιμάστε τις ικανότητές σας στην επίλυση των παζλ.

SUPERBIKE 2000

Εταιρία: *Electronic Arts*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, DirectX 7.0*

Το Superbike 2000 αποτελεί τη συνέχεια του γνωστού τίτλου του 1999 από την Electronic Arts. Οπως ίσως πιθανότατα γνωρίζετε, πρόκειται για ένα παιχνίδι που σας τοποθετεί στη σέλα των πιο δυνατών μηχανών του κόσμου. Με βελτιωμένα μοντέλα, physics και περισσότερες διαδρομές από ποτέ, το Superbike 2000 φιλοδοξεί να γίνει το καλύτερο παιχνίδι του είδους του. Οσον αφορά στις διαθέσιμες μηχανές, δεν θα μείνετε παραπονεμένοι, καθώς θα βρείτε μια μεγάλη γκάμα μοντέλων. Ετσι, μπορείτε κάλλιστα να οδηγήσετε μερικά πολύ καλά μοντέλα των Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha και Aprilia και να τα φθά-



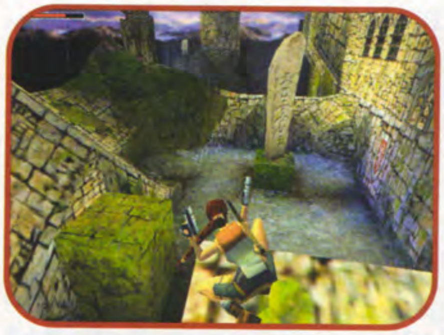
σετε στο όριό τους! Πού θα τα οδηγήσετε; Μα, φυσικά, σε μία από τις πάμπολλες διαδρομές που διαθέτει το παιχνίδι, όπως η Hockenheim Raceway στη Γερμανία και η Monza στη γειτονική μας Ιταλία.

Τα γραφικά θα είναι φυσικά τρισδιάστατα και ο ήχος και η μουσική ανάλογα του θέματος. Ακόμη θα υπάρχουν η δυνατότητα παρακολούθησης από διαφορετικές οπτικές γωνίες, υποστήριξη για multiplayer παιχνίδι, αληθινά στατιστικά και στοιχεία (μια και το παιχνίδι διαθέτει την επίσημα άδεια της παγκόσμιας ομοσπονδίας), διαφορετικά game modes και πολλές ακόμη προσθήκες και βελτιώσεις σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo που υπάρχει στο CD, φορέσετε το κράνος σας και... τσίτα τα γκάζια!

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

Εταιρία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32 MB RAM, 3D accelerator*

Αλλο ένα από τα παιχνίδια με πρωταγωνίστρια τη γνωστή μας Lara Croft, το οποίο αποκαλύπτει κάποια στοιχεία του Tomb Raider III. Εδώ η ηρωίδα μας -άρα και



εσείς μαζί της- θα περιπλανηθεί σε πολλά μέρη, από τους πανύψηλους πύργους του σκωτσέζικου κάστρου του Dr Willard μέχρι τις απόκοσμες κατακόμβες της Γαλλίας. Για ποιον λόγο γίνονται όλα αυτά; Μα για να βρει το πέμπτο artifact, το οποίο είναι το "κομμάτι του παζλ" που λείπει και συνάμα το κλειδί για να αποκαλυφθούν οι μυστηριώδεις δυνάμεις του μετεωρίτη που έπεσε στην Ανταρκτική. Το artifact λέγεται πως είναι το θρυλικό "Hand of Rathmore". Τι περιμένετε, λοιπόν; Δεν έχετε πολύ χρόνο στη διάθεσή σας και θα πρέπει να βιαστείτε εάν θέλετε να βοηθήσετε τη Lara να ολοκληρώσει επιτυχώς την αποστολή της.

THE NEXT WORLDS (RUSSIAN ROULETTE II)

Εταιρία: *Buka Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator (προτείνεται)*

Μια φορά και έναν καιρό, υπήρχε μια δυνατή γαλαξιακή αυτοκρατορία. Για πάρα πολλά χρόνια, πολλοί διαφορετικοί κόσμοι ζούσαν υπό την κυριαρχία μιας ανώτερης δυναστείας. Παρά την πολύ μεγάλη έκταση του γαλαξία αυτού, η διακίνηση μεταξύ των πλανητών του ήταν εύκολη και γρήγορη, χάρη στις πολλές γαλαξιακές πύλες που υπήρχαν εκεί. Κάποια στιγμή, όμως, ο τελευταίος αυτοκράτορας δεν κατόρθωσε να διατηρήσει την ισορροπία αυτή και έφυγε παίρνοντας μαζί του τα μεγάλα μυστικά της αυτοκρατορίας. Επίσης φεύγοντας, ως ευγενικό άτομο που ήταν, δεν ξέχασε να κλείσει και την... πόρτα (τις προαναφερθείσες πύλες).

Εσείς θα παίξετε το ρόλο του τελευταίου απόγονου της δυναστείας και του τελευταίου φύλακα των μυστικών της περασμένης -πλέον- χρυσής εποχής. Θα πρέπει να ξαναθέσετε σε λειτουργία τις πέντε κλειστές γαλαξιακές πύλες, βρίσκοντας και ενώνοντας τα διάσπαρτα κομμάτια τους. Η αποστολή σας θα λάβει μέρος σε 6 εντελώς διαφορετικούς κόσμους, οι οποίοι όμως έχουν και κάποια κοινά στοιχεία: πολέμους, μίση και θάνατο!



Και φυσικά θα πρέπει να εξολοθρεύσετε κάθε εχθρό που θα σταθεί εμπόδιο στο δρόμο σας. Η όλη δράση του παιχνιδιού θα εκτυλίσσεται σε εξωτερικά περιβάλλοντα και τα γραφικά θα είναι πλήρως τρισδιάστατα. Αντε, λοιπόν, τι περιμένετε; Ενας ολόκληρος γαλαξίας σάς περιμένει ως σωτήρα του. Θα τον απογοητεύσετε;

PC

CD No 2

Οπως πάντα, τα περιεχόμενα του 2ου CD-ROM μας είναι πλούσια και άκρως ενδιαφέροντα. Πέρα από τα καθιερωμένα πλέον trailers, screenshots και solutions (τα περιεχόμενα των οποίων βλέπετε στα σχετικά πινακάκια), θα βρείτε στο directory Extras τέσσερα πολύ ενδιαφέροντα θέματα. Πρώτα από όλα, υπάρχει η πλήρης έκδοση του Bonus Pack του Unreal Tournament, που δεν νομίζω να σας αφήσει ασυγκίνητους (χρειάζεται να έχετε το ίδιο το παιχνίδι για να τη χρησιμοποιήσετε). Ακόμη θα βρείτε το πρόγραμμα Avopolis, το οποίο είναι μια μουσική ανασκόπηση του 1999 με παρουσίαση και κριτική για τους δίσκους της χρονιάς, προσφορά του ομώνυμου εξαιρετικού μουσικού site που διευθύνει ο φίλος Τάσος Βογιατζής. Στο MP3 Kingdom θα βρείτε τα μουσικά θέματα γνωστών παιχνιδιών (Atriarch, Outcast, Slave Zero, Theocracy και Werewolf: the Apocalypse), ενώ οι φίλοι του Warcraft 3 θα ανακαλύψουν μερικές πολύ ωραίες "ταπετσαρίες" για το desktop τους με θεματολογία από το τρίτο μέρος της σειράς. Και φυσικά, όπως πάντα, περιλαμβάνονται οι τελευταίοι drivers για τις πιο δημοφιλείς κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROM drives.

Σημείωση: Οπως και στο προηγούμενο τεύχος, εάν θέλετε να εγκαταστήσετε τους drivers των SoundBlaster AWE, Yamaha DS-XG, Creative και Mitsumi CD-Roms, θα πρέπει να αντιγράψετε τα αρχεία στο δίσκο σας, καθώς απαιτούν να γίνει extraction εκεί όπου βρίσκονται τα εκτελέσιμα, κάτι που δεν μπορεί να γίνει στο CD.

TRAILERS
- Alone in the Dark 4
- Atriarch
- Beetle Crazy Cup
- Echelon
- Michelin Rally Masters
- Soulbringer
- The Longest Journey
- Werewolf: the Apocalypse

PATCHES
- Close Combat 4
- Need for Speed 4: High Stakes
- Quake 3
- Swat 3
- Total Annihilation: Kingdoms

SOLUTIONS
- Legend of the Lotus Spring
- Wild Wild West

SCREENSHOTS
- Arcatera
- Echelon
- Pompeii
- Theocracy
- Uefa Manager 2000


KING SOLOMON'S
ONLINE CASINO
Παίξτε στο Καζίνο από το Internet!
Κυνηγήστε την τύχη σας παίζοντας στο King Solomon's Online Casino, το καζίνο του Internet!
Δωρεάν πρόγραμμα με 20 παιχνίδια όπως: Ρουλέττα, Black Jack, Slot Machines, Poker και το Προοδευτικό Cash Splash Slot Machine με Jackpots που φτάνουν τα 100.000 δολλάρια!
Γρήγορες και ασφαλείς συναλλαγές.
Κρυπτογραφική τεχνολογία τελευταίου τύπου.
Μεγάλο ποσοστό αποδόσεων (95% κατά μέσο όρο), όπως βεβαιώνει μια από τις μεγαλύτερες λογιστικές εταιρείες στον κόσμο, η PricewaterhouseCoopers.
Δυνατότητα να παίζετε και δωρεάν!
24ωρη τηλεφωνική εξυπηρέτηση χωρίς χρέωση στα Ελληνικά και στα Αγγλικά.
ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ:
Φορτώστε το πρόγραμμα από τη διεύθυνσή μας στο Internet, αγοράστε μάρκες και πάρτε δώρο μάρκες αξίας 20 δολλαρίων! Για περισσότερες πληροφορίες - και για να πάρετε την προσφορά - τηλεφωνήστε τώρα (χωρίς χρέωση) στο 00800-4413-1209.
www.kingsolomons.com/greek/KO.htm



13άρι ΤΟ... ΣΤΥΛΟ!

SWISS MILITARY PEN

Ονομάζεται Swiss Military Pen, αλλά μπορείτε να το λέτε απλά... καταπληκτικό! Ναι, γράφει κιόλας, αφού είναι στυλό, αλλά εκτός αυτού περιλαμβάνει 13 εργαλεία άμεσης ανάγκης που θα σας λύσουν τα χέρια σε δύσκολες περιστάσεις. Οι διαστάσεις του είναι -όπως βλέπετε- μικρές, οι χρήσεις του όμως πολλές και θαυμαστές.

info www.igadget.com



ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ!

SILVER WAFER UNIVERSAL REMOTE CONTROL

Χωρά στο πορτοφόλι σας, δεν είναι χρήματα, ούτε πιστωτική κάρτα. Τι είναι; Ενα θαυμαστό τηλεχειριστήριο που μπορεί να απλουστεύσει τη ζωή σας, αφού ελέγχει την τηλεόραση και το βίντεο - και όχι μόνο... Είναι προγραμματιζόμενο και η μπαταρία λιθίου με την οποία λειτουργεί έχει διάρκεια ζωής τρία χρόνια!

info www.igadget.com



ΟΥΦ, ΖΕΣΤΑΝΕ Ο ΚΑΙΡΟΣ!

PORTA BREEZE

Εντάξει, δεν πρόκειται και για το καλύτερο gadget που σας έχουμε παρουσιάσει από τούτη εδώ τη στήλη, ωστόσο πρέπει να παραδεχτείτε πως είναι όμορφο! Μην παραξενευτείτε επειδή δεν έχει προστατευτικό δίχτυ μπροστά. Είναι ευαίσθητο στη λειτουργία και τα μαλακά πλαστικά φύλλα του θα σταματήσουν να γυρίζουν αν ασκηθεί πάνω τους η παραμικρή πίεση.

info www.igadget.com



TI-BI; OXI, TI-BO!

TiVO PERSONAL TV

TiVo ονομάζεται η νέα επαναστατική υπηρεσία που σας επιτρέπει να παρακολουθείτε στην τηλεόρασή σας ό,τι επιθυμείτε, την ώρα που εσείς επιθυμείτε, διαθέτοντας ταυτόχρονα τις γνωστές -αλλά και τόσο χρήσιμες- δυνατότητες pause, slow motion και instant replay live TV, αλλά με μία βασική διαφορά: Με το TiVO γίνεται αυτόματη εγγραφή προεπιλεγμένων προγραμμάτων όποτε αυτά μεταδίδονται, ενώ επιπλέον λειτουργίες, όπως πάγωμα εικόνας και αργή κίνηση, μπορούν πλέον να πραγματοποιούνται και κατά τη διάρκεια της ζωντανής παρακολούθησης μίας εκπομπής!

Η υπηρεσία TiVo Personal TV προσφέρεται μέσω της τηλεοπτικής συσκευής που ήδη διαθέτετε, στην οποία φορτώνεται το απαιτούμενο λογισμικό... και αυτό είναι! Προς το παρόν αυτά συμβαίνουν μόνο στις ΗΠΑ, αλλά... η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία.

info www.tivo.com/what/faq.html





ΚΑΛΟ ΑΥΤΟ, ΘΑ ΤΟ ΓΡΑΨΩ!

SONY MEMORY STICK IC RECORDER

Τέρμα πια τα κασετόφωνα. Είναι μεγάλα σε όγκο, ακόμη και τα μικρότερα "δημοσιογραφικά". Τώρα, με τη νέα τεχνολογία της Sony, σας δίνεται η δυνατότητα να ηχογραφήσετε έως και 131 λεπτά συνομιλίας (σε λειτουργία Long Play) σε ένα αρχείο, το οποίο μπορεί να μεταφερθεί και στο PC σας. Ολα αυτά χωρούν σε μία κάρτα Stick με μνήμη 16MB. Δεν είναι καταπληκτικό;

info www.sony.com



ΟΧΙ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΙΚΑΠ!

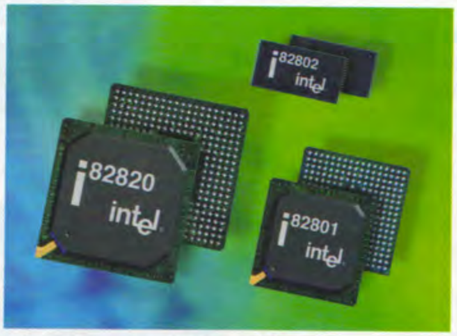
BABE-BOX RADIO

Πώς σας φαίνεται, παλιομοδίτικο; Κι όμως, πρόκειται για ένα τελευταίας τεχνολογίας ραδιοξυπνητήρι, κατασκευασμένο με μεγάλη προσοχή και επιμέλεια από ξύλο και μέταλλο, ειδικά για να αντέχει σε εξωτερικές συνθήκες. Διαθέτει κρυφό φωτισμό (!) και σίγουρα θα σας χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης και πολλά εγερτήρια...

Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

Τα νέα της Intel

Το μήνα που πέρασε η Intel ανακοίνωσε μείωση των τιμών των επεξεργαστών της Pentium III και Celeron κατά περίπου 25%. Το νέο αυτό έρχεται να φρενάρει λίγο τις αυξήσεις των τιμών συστημάτων PC που παρατηρήθηκαν τον τελευταίο καιρό στις ΗΠΑ. Παρά τη συνεχή μείωση του κόστους, ο επεξεργαστής παραμένει από τα πιο ακριβά υποσυστήματα ενός υπολογιστή, με αποτέλεσμα η περαιτέρω μείωση της αξίας του να αντισταθμίσει ως ένα βαθμό την αύξηση των τιμών των περιφερειακών. Την τακτική αυτή θα ακολουθήσει και η AMD, καθώς για πρώτη φορά στα χρονικά τον Φεβρουάριο η μέση τιμή συστημάτων που χρησιμοποιούν chipsets της AMD ξεπέρασε αυτήν των υπολογιστών με επεξεργαστές της Intel. Καλό θα είναι όμως να μην ενθουσιαστεί ιδιαίτερα το αγοραστικό κοινό, καθώς οι μειώσεις στις τιμές συνήθως ακολουθούνται από την παρουσίαση νέων, ταχύτερων επεξεργαστών, συντηρώντας τη μανία καταδίωξης... των MHz, που φαίνεται να έχει κυριεύσει τις εταιρίες τα τελευταία χρόνια.



Για του λόγου το αληθές, η Intel σπεύδει να παρουσιάσει μέσα στον Μάρτιο τις εκδόσεις του Pentium III που θα τρέχουν στα 850 και 866MHz, καθώς και εκείνη των 933MHz μέσα στο δεύτερο τέταρτο της χρονιάς. Ο Pentium τελικά θα τα "χιλιάσει" πολύ πριν από τον ερχομό της νέας χιλιετίας (το 2001 δηλαδή, για όσους νομίζουν ότι βρισκόμαστε ήδη στο νέο millennium), καθώς η εταιρία προτίθεται να εισαγάγει στη μαζική παραγωγή την έκδοση του 1GHz εντός του δευτέρου εξαμήνου του τρέχοντος έτους. Οι πιο διάσημοι Celeron θα φτάσουν την περιοχή των 700MHz την ίδια περίπου περίοδο, και ο χορός των MHz (και σε λίγο GHz) καλά κρατεί.

Στον τομέα των mainboards βγήκαν στην επιφάνεια τα δεδομένα των προβλημάτων που παρουσίασαν τα 820 και 840 chips της εταιρίας, με αποτέλεσμα τη ματαίωση της παραγωγής τριών νέων mainboards. Συγκεκριμένα, στην προσπάθεια να υποστηριχθεί η ταχύτερη μνήμη RDRAM (Rambus), αλλά ταυτόχρονα και η κλασική SDRAM, προκλήθηκαν crushes στα συστήματα που χρησιμοποιούσαν SDRAM chips. Οι πρώτες αναλύσεις αναφέρουν ότι το πρόβλημα προκλήθηκε λόγω ανωμαλιών στη λειτουργία του κώδικα διόρθωσης λαθών (ECC) και στη διαδικασία μετατροπής δεδομένων RDRAM σε SDRAM (MRH-S), καθώς οι κάρτες είναι σχεδιασμένες πρωταρχικά για RDRAM. Παρά τις αντίθετες προβλέψεις, υπεύθυνοι της εταιρίας διατηρούν την αισιοδοξία τους, καθώς, όπως πιστεύουν, οι περισσότεροι αγοραστές θα χρησιμοποιούν μνήμες Rambus λόγω της αυξημένης απόδοσής τους. Το ερώτημα παραμένει, για το τι θα γίνει με εκείνους που, προσπαθώντας να μειώσουν το κόστος αγοράς, θα επιλέξουν τσιπάκια SDRAM. Αν το προϊόν διοχετευθεί στην αγορά χωρίς τις κατάλληλες επεμβάσεις, οι τελευταίοι πιθανώς να αντιμετωπίσουν προβλήματα συμβατότητας.



Καταφθάνει η... Voodoo 5

Όσοι νομίζατε ότι περιμένοντας να αγοράσετε τη Voodoo 4 θα αποκτήσετε ό,τι πιο μοντέρνο υπάρχει στον τομέα των γραφικών, θα χαρείτε πολύ να μάθετε ότι η 3dfx παρουσίασε τη νέα τεχνολογία της VSA-100 ή Voodoo Scalable Architecture, που αφορά στην έκδοση Voodoo 5.

Με 64MB βασική μνήμη η Voodoo 5 προσφέρει εκπληκτικούς ρυθμούς ανανέωσης της οθόνης (από 667 έως και 1.470 megapixels/second, σύμφωνα με τα δεδομένα της εταιρίας). Το chip VSA-100, που χρησιμοποιεί ανάλυση 0,25 micron, αποτελείται από 14 εκατομμύρια τρανζίστορ και ενσωματώνει όλα τα καλούδια των προηγούμενων εκδόσεων μαζί με νέες, αυξημένες δυνατότητες. Υποστηρίζει τα πρότυπα PCI και AGP, καθώς επίσης όλα τα βασικά APIs, όπως DirectX, OpenGL και Glide, ενώ περιλαμβάνει υποσυστήματα υποστήριξης DVD. Χρησιμοποιεί 128-bit μηχανή αναπαραγωγής 2D γραφικών, ενώ στα 3D οι προδιαγραφές του είναι





τουλάχιστον εντυπωσιακές, όπως χειρισμός 32-bit, textures μεγέθους 2.048x2.048 pixels, 24-bit z-buffer και αναβαθμισμένες δυνατότητες χειρισμού και μείξης χρωμάτων.

Το επαναστατικό όμως χαρακτηριστικό της τεχνολογίας του VSA-100 είναι η ικανότητα να παράγει full-screen anti-aliased γραφικά σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση του T-buffer Digital Cinematic Effect, τεχνική για την οποία η 3dfx δηλώνει περήφανη, καθώς -όπως υποστηρίζει (αλλά όπως φαίνεται και από τα πρώτα screenshots που έχουν δοθεί στη δημοσιότητα)- επιτυγχάνονται κρυστάλλινα γραφικά, απαλλαγμένα από "θορύβους" και παραμορφώσεις, με απόλυτα ομαλές ακμές και μάλιστα με εξασφαλισμένη τη λειτουργία και τη συμβατότητα με όλα τα παιχνίδια που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες των 3D καρτών γραφικών. Με δεδομένο το σπουδαίο παρελθόν της εταιρίας στο χώρο, η ποιότητα και η επιτυχία του προϊόντος φαίνονται προδιαγεγραμμένες.

H Toshiba συνδυάζει DVD-ROM με CD-RW

Η αλήθεια είναι ότι ο τομέας των οπτικών δίσκων έχει "τρι-χάσει" τους χρήστες PC. Το απλό CD-ROM εξασφαλίζει μεν ταχύτητα, αλλά δεν προσφέρει δυνατότητες εγγραφής, ενώ η χωρητικότητα και ο multimedia χαρακτήρας του, μετά τον ερχομό των DVD, καθίσταται περιορισμένος. Από την άλλη, οι ταχύτητες των CD-RWs, αν και τον τελευταίο καιρό έχουν αυξηθεί σημαντικά, παραμένουν υποδεέστερες αυτών των CD-ROMs. Τέλος, η τεράστια χωρητικότητα και η ικανότητα αναπαραγωγής εξαιρετικής ευκρίνειας ψηφιακού βίντεο που παρέχεται από τα DVD-ROMs αντισταθμίζονται από την πολύ περιορισμένη ταχύτητά του σε ό,τι αφορά τις υπόλοιπες εφαρμογές.

Επειδή, βέβαια, δεν είναι καθόλου εύκολο για κάποιον να διαθέτει και τα τρία συστήματα, το μήνα που πέρασε η Toshiba πρόσφερε μία λύση, που αφορά στο συνδυασμό μιας συσκευής CD-RW με μία DVD. Το νέο δημιούργημά της, SD-R1002, συνδυάζει το πρότυπο των DVDs με εκείνο των απλών CD-ROMs προσφέροντας και τη δυνατότητα επανεγγραφής. Το SD-R1002 αναγνωρίζει και τα απλά CDs των 650MB, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να διαβάζει και τους δίσκους των 17GB των DVDs. Οι ταχύτητες που επιτυγχάνονται είναι 24x για την πρώτη διαδικασία και 4x για τη δεύτερη. Η τιμή του στην Αμερική κυμαίνεται στα 350 δολάρια. Αν και ακούγεται κάπως τσιμπημένη, η αλήθεια είναι ότι, με βάση τις προδιαγραφές του προϊόντος της Toshiba, όποιος αποφασίσει να βάλει το χέρι στην τσέπη θα ανταμειφθεί και με το παραπάνω. Άλλωστε, αν υπολογίσουμε το συνολικό κόστος της αγοράς μιας συσκευής CD-RW και μίας DVD-ROM, μάλλον προκύπτει το συμπέρασμα ότι η πρόταση της Toshiba είναι άκρως δελεαστική για τους υποψήφιους αγοραστές που έχουν την ανάγκη και των δύο συστημάτων.



flash

Η AMD παρουσίασε το νέο επεξεργαστή K6-2, που τρέχει στα 550MHz. Ο K6-2 είναι συμβατός με τα Windows 95 και 2000. Το chip, που αποτελείται από 9,3 εκατομμύρια τρανζίστορ, είναι "χτισμένο" στο επίπεδο των 0,25-micron και ενσωματώνει την τεχνολογία 3Dnow της εταιρίας για πλήρη εκμετάλλευση των γραφικών δυνατοτήτων των πιο σύγχρονων 3D καρτών. Η AMD επιθυμεί να μπει δυναμικά στον κόσμο των μικρών επιχειρήσεων, προσφέροντας τον περιορισμένου κόστους K6-2, σκληραίνοντας ακόμη περισσότερο τον ανταγωνισμό στο χώρο τον επεξεργαστών.

Το Linux αρχίζει σιγά σιγά να υποστηρίζεται από τις μεγάλες εταιρίες περιφερειακών, και έτσι γίνεται το ολοένα πιο ανταγωνιστικό στην παντοκρατορία της Microsoft. Η ATI ανακοίνωσε την κατασκευή του video hardware επιταχυντή, ATI Linux VHA Kit, που θα υποστηρίζει τα νέα πρότυπα υψηλής ανάλυσης βίντεο, όπως το MPEG-2 του DVD format. Το προσφερόμενο πρόγραμμα θα αποτελεί την πλατφόρμα εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων βίντεο των καρτών γραφικών της σειράς ATI RAGE (χρησιμοποιούν τα chips RAGE 128 και RAGE 128 PRO), από το λειτουργικό σύστημα Linux. Η είσοδος του ATI Linux VHA Kit στην αγορά αναμένεται στα μέσα του Μαρτίου.

Παρά την παραίτηση από τη θέση του προέδρου της Microsoft, ο Bill Gates συνεχίζει να απασχολεί τη διεθνή ειδησεογραφία. Τα τελευταία νέα αφορούν στις εξελίξεις στις αντιδικίες με ανταγωνίστριες εταιρίες λογισμικού, που χρονίζουν στα αμερικανικά δικαστήρια. Συγκεκριμένα, ο Gates φέρεται να δήλωσε ότι η Microsoft προτίθεται να αποκαλύψει τον πυρήνα του προγράμματος των Windows 2000 στις ανταγωνίστριες εταιρίες, οι οποίες την κατηγορούν ότι ακολουθεί μονοπωλιακές τακτικές και στο νέο λειτουργικό. Επισήμως η Microsoft διέψευσε τις προαναφερόμενες πληροφορίες, διευκρινίζοντας ότι η πραγματική δήλωση του πρώην προέδρου της ήταν ότι είναι σύμφωνος με την άποψη να παραδοθεί ο κώδικας των Windows 2000 και όχι ότι η Microsoft σκοπεύει να κάνει κάτι τέτοιο. Οχι Γιάννης, Γιαννάκης. Το θέμα είναι ότι το δικαστήριο βρίσκεται πάλι σε αδιέξοδο και φαίνεται ότι το πρόβλημα θα λυθεί μόνο με παρέμβαση του αμερικανικού Υπουργείου Δικαιοσύνης.

Καινούριοι δίσκοι από τη Seagate

Barracuda ATA II hard disk drive

Ποιος θα το περίμενε ότι crash tests γίνονται όχι μόνο στα αυτοκίνητα αλλά και στους



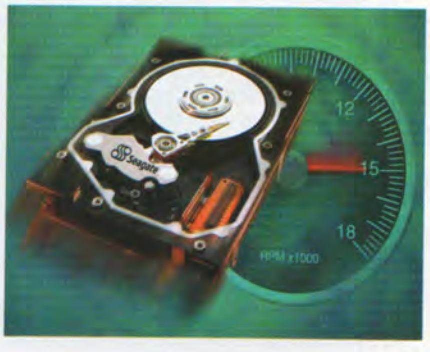
σκληρούς δίσκους. Σύμφωνα με τη Seagate, ο νέος σκληρός δίσκος που παρουσίασε, ο Barracuda ATA II, χαρακτηρίζεται ως ο πιο "σκληρός" από τους σκληρούς, αφού αντέχει επιβραδύνσεις λόγω δονήσεων της τάξεως των 300g (όπου g η επιτάχυνση της βαρύτητας). Σκεφθείτε ότι σε μια μετωπική σύγκρουση αυτοκινήτου, που κινείται με 60 km/h σε ακίνητο εμπόδιο, προκαλείται επιβράδυνση της τάξης των 25g στους επιβάτες. Τούτο βέβαια λίγο ενδιαφέρει το μέσο χρήστη, ο οποίος δεν σκοπεύει να παίξει ποδόσφαιρο με τον υπολογιστή του, ωστόσο φανερώνει το επίπεδο ποιότητας της κατασκευής.

Πιο αναλυτικά, τα ψυχρά νούμερα αναφέρουν ότι ο Barracuda, που περιστρέφεται στις 7.200 στροφές ανά λεπτό, επιτυγχάνει επιδόσεις 15% καλύτερες από ό,τι οι υπόλοιποι ΑΤΑ hard disks. Ο σκληρός δίσκος χρησιμοποιεί το πρότυπο Ultra ATA/66. Με χωρητικότητες που αρχίζουν από τα 10,2GB και φτάνουν στα 30,6GB ο Barracuda (εκδόσεις 10,2, 15,3, 20,4, 30,6GB) παρουσιάζει 50% αύξηση στο μέγεθος ανά δίσκο σε σχέση με τις παλαιότερες εκδόσεις του, πάντα σύμφωνα με τα δεδομένα της Seagate. Επίσης, οι μέσες ταχύτητες ψαξίματος (8,2 msec) και διαμεταγωγής (45,5 MB/sec) ξεπερνούν τις επιδόσεις των υπόλοιπων σκληρών δίσκων της κλάσης του. Τέλος, η ποιότητα του προϊόντος επισφραγίζεται και από την εξαιρετικά ήσυχη λειτουργία που παρέχει, παρά τους υψηλούς ρυθμούς περιστροφής.

Η εταιρία υπόσχεται ότι η σχέση απόδοσης/κόστος θα διατηρηθεί σε χαμηλά επίπεδα, προσφέροντας μάλιστα εξαιρετικές επιδόσεις σε σχέση με τον ανταγωνισμό.

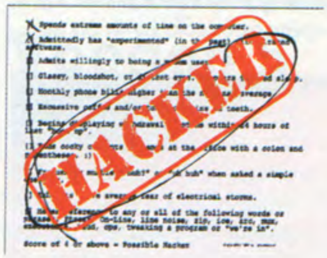
Cheetah X15

Ακόμη πιο εντυπωσιακές οι επιδόσεις από το βαρύ πυροβολικό της Seagate. Ο λόγος για το σκληρό δίσκο Cheetah X15, που περιστρέφεται στις 15.000 στροφές/λεπτό, θέτοντας νέα όρια στις ταχύτητες των σκληρών δίσκων της αγοράς. Ο Cheetah X15 των 18,4GB, του οποίου η διάθεση θα αρχίσει γύρω στο καλοκαίρι, επιτυγχάνει 3,9msec average seek time, 48MB/sec transfer rate και υποστηρίζει το πρωτόκολλο Ultra 160 SCSI. Η τιμή του θα διατηρηθεί κάτω από τα 1.000 δολάρια, όπως υπολογίζει η εταιρία, καθιστώντας τον μια ικανοποιητική πρόταση για μεσαίες επιχειρήσεις.



Οι hackers... εξοπλίζονται

Στη διάρκεια του προηγούμενου μήνα, οι χρήστες του Internet θορυβήθηκαν από τις επιθέσεις που δέχτηκαν δύο από τα μεγαλύτερα sites του κυβερνοχώρου. Συγκεκριμένα, hackers διοχέτευσαν τεράστιες ποσότητες δεδομένων στα Yahoo! eBay και Amazon.com, με



αποτέλεσμα να μπλοκάρουν τη λειτουργία των sites αυτών. Το FBI, που ασχολήθηκε με την ανωτέρω υπόθεση, ανακοίνωσε ότι οι επιθέσεις, συνολικής ζημίας άνω των 1,2 δισεκατομμυρίων δολαρίων, ξεκίνησαν από συστήματα τα οποία ήταν συνδεδεμένα με τα Πανεπιστήμια της Καλιφόρνια και του Στάνφορντ των ΗΠΑ. Οι ανακρίσεις μαρτύρων και θυμάτων, καθώς και η προσπάθεια να ακολουθηθεί το αντίθετο μονοπάτι (από το θύμα προς το θύτη), για να βρεθεί ο ένοχος ή οι ένοχοι, δεν έχουν αποδώσει καρπούς. Επίσης, παραμένει άγνωστο το κίνητρο της επιθέσεως.

Σε όλα τούτα έρχεται να προστεθεί το τελευταίο νέο, που αφορά στη διοχέτευση στο Internet εργαλείων, τα οποία δίνουν τη δυνατότητα να βελτιωθούν και να επαυξηθούν τέτοιου είδους επιθέσεις, ακόμη και από απλά συστήματα οικογενειακών υπολογιστών. Η διοχέτευσή τους, με βάση τα μέχρι τώρα στοιχεία, δεν συνδέεται με τους hackers που οργάνωσαν τις επιθέσεις του Φεβρουαρίου. Μέχρι την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές και από τη στιγμή που εισήχθησαν τα προαναφερόμενα εργαλεία, δεν έχει αναφερθεί παρόμοιος "βανδαλισμός" στον κυβερνοχώρο. Από ό,τι φαίνεται, όμως, το μέλλον δεν προοιωνίζεται αίσιο, καθώς είναι γνωστή η ικανότητα των hackers να ελίσσονται απέναντι σε κάθε είδους άμυνες του συστήματος. Τώρα πια που οι διαδικασίες γίνονται ακόμη πιο προσιτές στους μέσους χρήστες και με δεδομένα τον τεράστιο όγκο και το χάος που επικρατούν στον κυβερνοχώρο, οι οργανώσεις που ασχολούνται με την καταστολή του φαινομένου θα πρέπει να υπερπηδήσουν τεράστια εμπόδια στην πορεία τους. Με το FBI, μάλιστα, να έχει αναλάβει ενεργό δράση με τα λαγωνικά του, αναμένεται ένας πραγματικός "μεταμοντέρνος" πόλεμος στον Web.

Καταφθάνει η Millennium Edition

Ακόμη δεν "κρύωσε" το νέο της παρουσίασης των Windows 2000 και η Microsoft φαίνεται να στρέφει το ενδιαφέρον της στη νέα, επαυξημένη και ανανεωμένη έκδοση των Windows 98, την Windows Millennium Edition (ME) που σκοπεύει να κυκλοφορήσει στα μέσα της χρονιάς. Στόχο της εταιρίας αποτελούν οι χρήστες οικιακών υπολογιστών, καθώς τα Windows ME δεν χρησιμοποιούν τους επαναστατικούς νεωτερισμούς των Windows 2000, αλλά απλώς αποτελούν μια έκδοση των παλαιότερων Windows 98 με ενσωματωμένο

Microsoft Windows 98 Upgrade

νέο γραφικό περιβάλλον και διάφορα πρόσθετα εργαλεία χρήσης εξωτερικών συσκευών, όπως ψηφιακές κάμερες και συστήματα ήχου. Ενώ τα Windows 2000 είναι "χτισμένα" πάνω στο πρότυπο των NT και με τονισμένο τον "επαγγελματικό" χαρακτήρα, η έκδοση ME διατηρεί τις ρίζες της στο DOS (όπως άλλωστε και οι εκδόσεις 95 και 98), δίνοντας περισσότερο βάρος στα 3D γραφικά και τα παιχνίδια.

Οι νέοι ενσωματωμένοι κώδικες των ME αφορούν στην ευκολότερη χρήση μικρών τοπικών δικτύων, στον ανανεωμένο Explorer Web Browser και στη διευρυμένη τεχνολογία universal Plug and Play, που τώρα πια επεκτείνεται και στον έλεγχο απλών οικιακών συσκευών, όπως οι τηλεοράσεις και τα ψυγεία(!)

Η κίνηση αυτή της Microsoft δικαιολογείται από το γεγονός ότι το 90% των χρηστών Windows στο χώρο των home PCs χρησιμοποιεί τις εκδόσεις Windows 95 και 98, ενώ πάνω από το 30% των συστημάτων των επιχειρήσεων βασίζεται στα NT. Από την άλλη, δεν μπορεί να παραβλέψει αντιπάλους όπως η Sun Microsystems, η Novell και ιδιαίτερα βέβαια το Linux, το οποίο προσφέρεται ελεύθερα από το Internet και προσπαθεί να σπάσει το, για πολλά χρόνια διατηρούμενο, μονοπώλιο της Microsoft στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων.

Interactive TV από την ATI

Τον τελευταίο καιρό η καταιγιστική εισαγωγή νέων τεχνολογιών και στη χώρα μας συνοδεύτηκε με ορολογία εντελώς καινούρια και άγνωστη μέχρι σήμερα στα ελληνικά δεδομένα. Να που βρεθήκαμε να μιλάμε και για την αμφίδρομη τηλεόραση (Interactive TV αγγλιστί), δηλαδή για συσκευές οι οποίες, εκτός από απλοί τηλεοπτικοί δέκτες που προσφέρουν όμως στο χρήστη πολλαπλές δυνατότητες διαμόρφωσης των προβαλλόμενων τηλεοπτικών προγραμμάτων, λειτουργούν και ως πλατφόρμες χρήσης του Internet και συνεργάζονται με συσκευές DVD. Φυσικό ήταν να σπεύσουν όλες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους, οι οποίες θα εκμεταλλεύονται πλήρως τη νέα τεχνολογία.



Η ATI (γνωστή σε όλους μας από τις κάρτες γραφικών της σειράς RAGE) ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Vestel (τη δεύτερη εταιρία κατασκευής τηλεοράσεων και μόνιτορ σε ευρωπαϊκό επίπεδο), με σκοπό την από κοινού κατασκευή της Vestel Interactive TV. Η ATI θα προσφέρει την τεχνογνωσία της σε ό,τι αφορά την ψηφιακή επεξεργασία εικόνας και τα 3D γραφικά. Το τελικό αποτέλεσμα θα παρέχει τις ακόλουθες δυνατότητες στον ευτυχή ιδιοκτήτη του:

- Συμβατότητα με συστήματα PAL και SECAM.
- Υποστήριξη πολλαπλών γλωσσών.
- Χρήση του Internet ταυτόχρονα με την παρακολούθηση τηλεοπτικού προγράμματος.
- Σύνδεση με συσκευές DVD.
- Δυνατότητα αναπαραγωγής 3D γραφικών.

Η "τηλεόραση" (αν κάποιος μπορεί να την αποκαλέσει έτσι), που θα χρησιμοποιεί software βασιζόμενο στο πρότυπο της Microsoft TV, θα παρουσιαστεί αρχικά στην Ευρώπη, με ελπίδες όμως για εξαγωγική επιτυχία και στον υπόλοιπο κόσμο.

Τα PCs τσέπης και η Microsoft

Η νέα μόδα που εμφανίστηκε στον κόσμο των υπολογιστών και πλέον παίρνει παγκόσμιες διαστάσεις λέγεται palm computer. Τα palm computers συρρικνώνουν πολλές από τις δυνατότητες ενός PC σε μία συσκευή μεγέθους παλάμης. Η υποστήριξη που παρέχεται από τις εταιρίες λογισμικού ολοένα επεκτείνει τις δυνατότητες αυτών των mini υπολογιστών.



Η Microsoft ανήγγειλε ότι θα παρουσιάσει το νέο software που σχεδιάζει για τις συσκευές των Casio, Compaq και Symbol Technologies εντός του καλοκαιριού και το οποίο ονομάζεται Pocket PC. Ουσιαστικά, με αυτή την κίνηση η Microsoft προσπαθεί να υποστηρίξει το λειτουργικό σύστημά της Windows CE, που κατασκευάστηκε ειδικά γι' αυτούς τους υπολογιστές, μέσα από έναν αριθμό πρόσθετων προγραμμάτων, που θα εξασφαλίζουν ποιοτικότερα γραφικά και διευρυμένες multimedia δυνατότητες. Συγκεκριμένα, θα περιλαμβάνεται μία έκδοση του Internet Explorer, επαυξημένη, με προεγκατεστημένες Web pages που θα αφορούν κυρίως στον ήχο και τη μουσική στο δίκτυο. Έτσι, ο χρήστης θα μπορεί να "κατεβάζει" τραγούδια από το Internet, χρησιμοποιώντας το πρότυπο MP3, και να τα απολαμβάνει μέσω του λιλιπούτειου PC του.



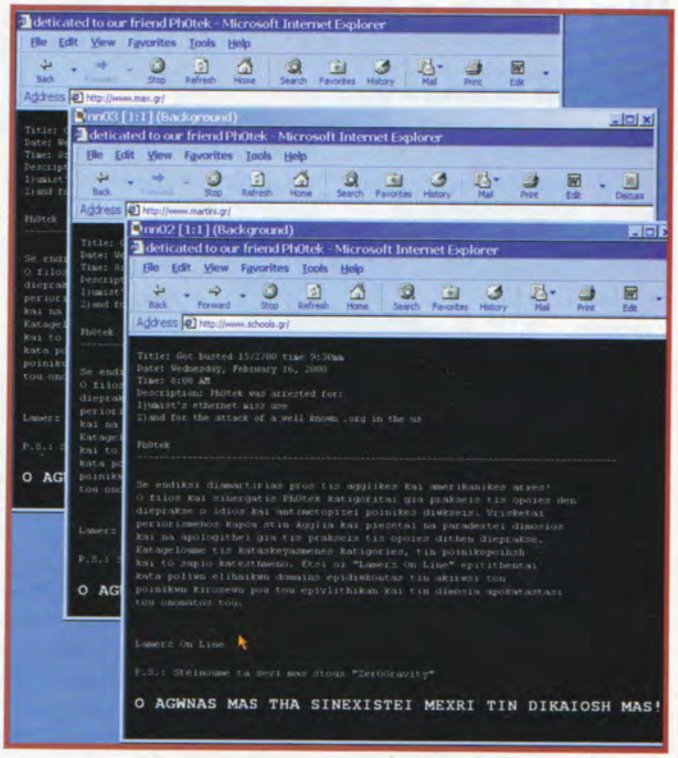
Η κίνηση της Microsoft έρχεται να τη βγάλει από το λήθαργο που βρισκόταν σε ό,τι αφορά τα palmtops, καθώς ήταν απορροφημένη με την παραγωγή των νεότερων εκδόσεων των Windows και Office 2000 και γενικότερα με το software των οικιακών και επαγγελματικών PCs. Φαίνεται, όμως, ότι ανακάλυψε και πάλι την κότα με τα χρυσά αυγά και σκοπεύει να μην αφήσει τον ανταγωνισμό να εισβάλει στα χωράφια, που παραδοσιακά της ανήκουν.

Net news

Από τη νέα αυτή στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

HACKING... ΣΥΝΕΧΕΙΑ!

Στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για τα διεθνή κρούσματα hacking. Ε, ήρθε η ώρα και για τη χώρα μας. Στα μέσα του περασμένου μήνα δεκάδες ελληνικά sites χτυπήθηκαν από τους "Lamerz On Line": Η πρώτη τους σελίδα αλλάχθηκε και εμφάνιζε ένα μήνυμα συμπαράστασης προς τον "PhOtek", που αντιμετωπίζει ποινικές



διώξεις στην Αγγλία με τις κατηγορίες της παράνομης εισόδου σε Web sites.

Το κείμενο τελείωνε ως εξής:

Lamerz On Line

P.S.: Stelnoume ta sevi mas stous "Zer0Gravity"

O AGWNAS MAS THA SINEXISTEI MEXRI TIN DIKAIOSH MAS!

Δείτε ολόκληρο το μήνυμά τους στην εικόνα...

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΑ OSCARS ON-LINE

Και φέτος η τελετή απονομής των κινηματογραφικών βραβείων Oscar αναμένεται να συγκεντρώσει τα φώτα της δημοσιότητας, αλλά και της on-line δημοσιότητας, αφού τα πάντα (προσκήνιο, παρασκήνιο, δηλώσεις βραβευμένων κ.λπ.) θα μεταδοθούν και μέσω του επίσημου Web site της διοργάνωσης.

Γιατί, λοιπόν, να μείνετε στη συμβατική και μονόπλευρη... τηλεόραση;

www.oscars.org

ΔΕΝ ΣΑΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ ΤΙΠΟΤΑ

Καθημερινά σίγουρα επισκέπτεστε πολλά Web sites. Αξίζει, λοιπόν, τον κόπο να περάσετε από ακόμη ένα. Ο σκοπός είναι ιερός, αφού με τον τρόπο αυτό, με ένα απλό κλικ του ποντικιού σας, προσφέρετε τροφή στους πεινασμένους του κόσμου μας, χωρίς να ξοδευτείτε εσείς αλλά μεγάλες πολυεθνικές εταιρίες. Δοκιμάστε το, θα σας γίνει συνήθεια!

www.thehungersite.com

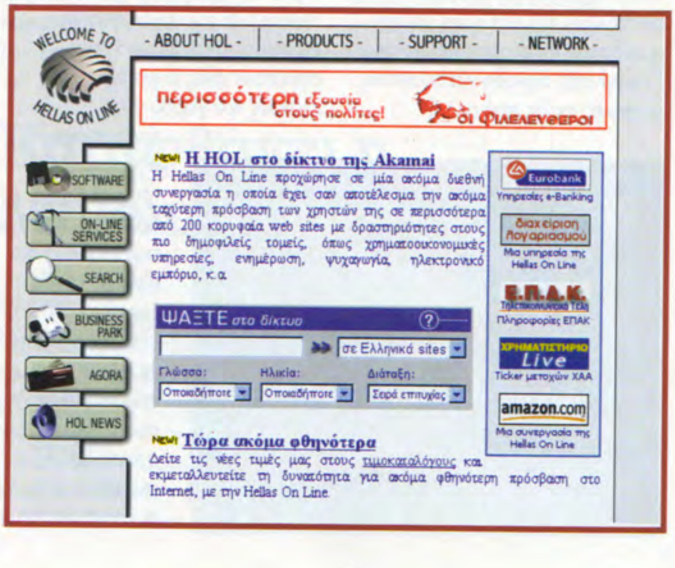


ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗΝ HOL

Η Hellas On Line (HOL) ανακοίνωσε πρόσφατα τη λειτουργία μιας νέας μηχανής αναζήτησης περιεχομένου στο ελληνικό Internet. Η υπηρεσία ανανεώνει συνεχώς το περιεχόμενό της και πραγματοποιεί αναζητήσεις σε πέντε διαφορετικές γλώσσες. Σημειώνουμε πως στους μη συνδρομητές της HOL διατίθεται μόνο για επίδειξη, εμφανίζοντας περιορισμένο αριθμό αποτελεσμάτων. Παράλληλα η HOL προχώρησε σε δύο συνεργασίες: με το παγκόσμιο δίκτυο μεταφοράς multimedia περιεχομένου της Akamai Technologies, που έχει ως αποτέλεσμα την ακόμα ταχύτερη πρόσβαση των χρηστών της σε περισσότερα από 200 κορυφαία Web sites, με δραστηριότητες στους πιο δημοφιλείς τομείς, όπως ενημέρωση, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικό εμπόριο, και με τη Sportline με σκοπό οι συνδρομητές της Hellas On Line να αποκτούν αυτόματα συνδρομή και στο Sportline, απολαμβάνοντας το σύνολο των συνδρομητικών υπηρεσιών που παρέχει στα μέλη του το Sportline Club, η οποία συνδρομή θα τους εξασφαλίζει άμεση (real time) ενημέρωση από τον κόσμο του αθλητισμού.

www.hol.gr

www.sportline.gr



ΟΙ ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ ΣΤΟ ΠΡΟΣΚΗΝΙΟ

Ο χορός των ηλεκτρονικών δημοπρασιών καλά κρατεί. Το γνωστό site on-line δημοπρασιών eBay διέκοψε πρόσφατα μία δημοπρασία στο γερμανικό site του με αντικείμενο... έναν ανθρώπινο νεφρό. Το ύψος της προσφοράς είχε φτάσει τα 100.000 δολάρια, ενώ ο ανώνυμος πωλητής είχε δηλώσει ως τόπο κατοικίας τη Ζυρίχη της Ελβετίας. Εξάλλου, το πιάνο μάρκας Steinway, στο οποίο ο John Lennon σύνθεσε το περίφημο τραγούδι "Imagine", βρίσκεται... on-line στο νέο site δημοπρασιών eOffer, μέσω του οποίου θα δημοπρατηθεί τον προσεχή Ιούλιο, με τιμή



που αναμένεται να ξεπεράσει τα 2 εκατομμύρια δολάρια. Τέλος, μετά το πρώτο ελληνικό Web site ηλεκτρονικών δημοπρασιών (grbid) ένα νέο, αντίστοιχο site ξεκίνησε να λειτουργεί από την εταιρία Fleamarket.

Δοκιμάστε τα, αξίζει τον κόπο. Μπορεί να βρείτε κάτι που πάντα αναζητούσατε!

www.eoffer.com
www.ebay.de
www.fleamarket.gr
www.grbid.com

WAP-WAP-WAP!

Κυριολεκτικά έκλεψαν την παράσταση στη φετινή CeBIT 2000 οι εταιρίες που παράγουν κινητά τηλέφωνα. Η Ericsson παρουσίασε τέσσερα καινούρια μοντέλα που διαχειρίζονται φωνή και δεδομένα και ενσωματώνονται σε οποιουδήποτε τύπου βιομηχανικό εξοπλισμό ή συσκευές, ακριβώς όπως σήμερα ενσωματώνονται οι επεξεργαστές των υπολογιστών.

Η Nokia έδειξε τα πρώτα δείγματα της νέας τεχνολογίας που αναπτύσσει (Telematics System), η οποία θα χρησιμοποιηθεί για να εξοπλιστούν τα αυτοκίνητα με δυνατότητες ασύρματης πρόσβασης.

Η Motorola ανακοίνωσε ότι θα εστιάσει στον τομέα των νέων Internet υπηρεσιών προς τους πελάτες της και έως το τέλος του χρόνο όλες οι φορητές συσκευές της θα προσφέρουν πρόσβαση στο Internet.

Τέλος, ιδιαίτερα έντονη ήταν και η παρουσία των "εναλλακτικών συσκευών" πρόσβασης στο Δίκτυο: Net TVs, screen-phones, Internet gaming κονσόλες, thin clients και Internet smart handheld devices.

Κατακλυσμός νέων προϊόντων και, βέβαια, η μαγική λέξη της φετινής CeBIT ήταν: WAP!

www.messe.de

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Η εταιρία Support.com θα συνεργαστεί με τη Microsoft για την ενσωμάτωση του προϊόντος της eSupport Suite σε μελλοντικές εκδόσεις των Windows, συμπεριλαμβανομένων των Windows Millennium Edition (Windows Me) που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στο δεύτερο εξάμηνο του 2000. Αναμείνατε...

www.support.com
www.microsoft.com

Για hacking διάφορων ομοσπονδιακών κυβερνητικών υπολογιστών, συμπεριλαμβανομένων αυτών της NASA και του Υπουργείου Αμυνας, κατηγορείται ένας 28χρονος σπουδαστής του αμερικανικού Πανεπιστημίου Northeastern. Το όνομά του Ikenna Iffih, το μέλλον του αβέβαιο!

Κυκλοφόρησε το νέο Netscape Communicator 4.72. Θα το βρείτε στο site της Netscape Communications. Σημειώστε πως απαιτεί 16MB για βασική (ελάχιστη) εγκατάσταση και 19MB για πλήρη. Θα το κατεβάσετε;

www.netscape.com

Το τμήμα Ασύρματων Υπηρεσιών της Bell Atlantic και το γνωστό on-line βιβλιοπωλείο Amazon θα συνεργαστούν με σκοπό τη διάθεση προϊόντων από το Amazon με τη χρήση των ασύρματων τηλεφώνων της Bell Atlantic. Τι άλλο θέλετε!

www.bell.com
www.amazon.com

Σύμφωνα με το αμερικανικό Υπουργείο Παιδείας, το 95% των δημόσιων σχολείων των ΗΠΑ είναι ήδη συνδεδεμένο με το Internet. Σημειώστε πως το 1995 το ποσοστό αυτό ήταν μόλις 30%! Προχωρούμε κι εμείς εδώ, αλλά αργά...

Τέρμα το πολυσυζητημένο Push! Στα μέσα του περασμένου μήνα η εταιρία PointCast έστειλε ένα e-mail στους συνδρομητές της ανακοινώνοντάς τους την τελευταία εκπομπή ειδήσεων και πληροφοριών από το PointCast Network. Θα ζήσουμε και χωρίς αυτό!

www.pointcast.com

Πολύ σημαντικά (=αρνητικά!) επηρεάζει το Internet την κοινωνική ζωή των Αμερικανών, σύμφωνα τουλάχιστον με πρόσφατη έρευνα του Stanford Institute. Πιο συγκεκριμένα, η μελέτη έδειξε πως όσο αυξάνονται η διάδοση και η χρήση του Διαδικτύου τόσο μειώνονται η επαφή των χρηστών με τους υπόλοιπους ανθρώπους, καθώς και ο χρόνος που ξοδεύουν για κοινωνικές δραστηριότητες. Τι είχες, Γιάννη...

Νέα εταιρία έφτιαξε η Oracle (OracleMobile.com) για να παρέχει πρόσβαση στο Internet μέσω φορητών συσκευών (π.χ. κινητά τηλέφωνα νέας γενιάς). Η εταιρία θα συνεργαστεί και με τη Motorola σχεδιάζοντας να επεκταθεί και στο ηλεκτρονικό εμπόριο. Πού είναι το κινητό σας;

www.oracle.com
www.motorola.com

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Τα "Σατανικά Νησιά"

Οχι, δεν πρόκειται για τον τόπο διακοπών κάποιας ομάδας σατανιστών ούτε για τον τίτλο κεντρικού δελτίου ειδήσεων γνωστού τηλεοπτικού καναλιού. Πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι που μας έρχεται από μία ρωσική εταιρία, τη Nival Interactive, συνδυάζει στοιχεία RPG και strategy και αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του τον προσεχή Σεπτέμβριο (αν και στο χώρο των games έχει διαπιστωθεί πάμπολλες φορές πως οι ημερομηνίες κυκλοφορίας δεν ανταποκρίνονται πάντα στην πραγματικότητα). Ας δούμε όμως μερικά στοιχεία από τα διαθέσιμα του παιχνιδιού.

Καταρχήν, το Evil Islands θα εξελίσσεται σε ένα πλήρες τρισδιάστατο περιβάλλον. Η υψηλής τεχνολογίας μηχανή γραφικών που θα διαθέτει θα περιλαμβάνει μία κάμερα ελεύθερης κίνησης και θα μπορεί να απεικονίζει μέχρι και 30.000 πολύγωνα ανά frame, ενώ τα τρισδιάστατα αντικείμενα θα εναλλάσσονται μέσω της morphing τεχνολογίας αλλά και των διαδικασιών texturing και texture pre-processing. Ως αποτέλεσμα, τα γνωρίσματα των χαρακτήρων θα μεταβάλλονται ανάλογα με την ηλικία τους, η οποία θα μεγαλώνει. Γενικά οι σκιάσεις και τα εφέ προβλέπεται να είναι σε υψηλά επίπεδα.







Η πλοκή του παιχνιδιού θα εκτυλίσσεται σε 3 νησιά, καθένα από τα οποία θα διαθέτει ξεχωριστή αρχιτεκτονική.

Η ιστορία έχει ως εξής: Πολλά χρόνια μετά μία καταστροφή που οφειλόταν σε μαγικές δυνάμεις, ο κόσμος έχει χωριστεί σε νησιά. Ενας νεαρός άντρας βρίσκεται μόνος και έρημος στους πέντε δρόμους, εεε σε μια έρημη περιοχή ήθελα να πω, που δεν έχει ξαναδεί. Απώτερος σκοπός του είναι να καταφέρει να επιβιώσει και να δραπετεύσει από μία σατανική δύναμη που τον καταδιώκει.

Οι παίκτες θα ελέγχουν μια μικρή ομάδα αποτελούμενη από μέρη εντελώς ανεξάρτητα. Επιπλέον θα έχουν τη δυνατότητα να μετακινούνται σε πολλές διαφορετικές περιοχές και να παίρνουν μέρος τόσο σε ένοπλες μάχες όσο και σε μάχες με μόνο όπλο τη... μαγεία. Το παιχνίδι συνολικά θα περιλαμβάνει περισσότερες από 50 αποστολές, σε περισσότερες από 30 περιοχές. Μαζί με αυτά ο παίκτης θα συναντήσει 120 τέρατα, ενώ θα έρθει σε επαφή με κουλτούρες και παραδόσεις που χαρακτηρίζουν διάφορες περιοχές. Το δε gameplay θα είναι προσαρμοσμένο για χρήση τόσο ως turn-based όσο και ως real time action. Οσο για τις απαιτήσεις του, αυτές ανέρχονται σε Pentium II 233MHz, 64MB RAM και 3D accelerator με 8MB RAM.

Αλλος ένας επίδοξος CM-killer προβάλλει

Ως γνωστόν, το καλύτερο παιχνίδι management ποδοσφαίρου σήμερα είναι με διαφορά το Championship Manager 99/2000 (παρουσιάστηκε αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master"). Οπως είναι φυσικό, αρκετές εταιρίες θα ήθελαν να παρουσιάσουν έναν τίτλο ανάλογο ή ακόμα και καλύτερο. Μία από αυτές, η πάλαι ποτέ κραταιά Anco (δημιουργός των Kick Off, Kick Off 2 και Player Manager επί εποχής Amiga), ετοιμάζει τη νέα έκδοση του Player Manager, τη 2000. Αν και η προηγούμενη προσπάθεια συνέχειας του παλιού, καλού Player Manager δεν είχε στεφθεί από ιδιαίτερη επιτυχία, εντούτοις τα πράγματα τώρα δείχνουν να είναι διαφορετικά. Καταρχήν, στη δημιουργία του παιχνιδιού συνέβαλαν αρκετοί γνωστοί managers των αγγλικών γηπέδων, όπως οι Gordon Strachan





(Coventry City), Harry Redknapp (West Ham) και John Gregory (Aston Villa). Αυτοί λοιπόν, αφού "τέσταραν" το παιχνίδι, προσέθεταν κάποιες ιδέες που είχαν κατά νου και η εταιρία με τη σειρά της τις αξιολογούσε και όσες έκρινε καλές τις ενσωμάτωνε σε αυτό.

Σύμφωνα με την Anco, ο τομέας όπου εστιάζει το παιχνίδι είναι ο ρεαλισμός, και πιο συγκεκριμένα η προσπάθεια μετάδοσης στον παίκτη όλων εκείνων των συναισθημάτων που προσφέρει ο πάγκος μίας ομάδας σε έναν προπονητή. Οπως καταλαβαίνετε, θα έχετε τον πλήρη έλεγχο της ομάδας σας και τον πρώτο και τελευταίο λόγο σε ζητήματα τακτικής, μεταγραφών κ.ά. Οσο για το ποια ομάδα θα μανατζάρετε, δεν έχει ξεκαθαριστεί ακόμη, καθώς η εταιρία απλώς αναφέρει πως μπορείτε να πάρετε τον έλεγχο οποιουδήποτε "major European club".

Τον αγώνα θα μπορείτε να βλέπετε με τους εξής τρεις τρόπους: Commentary, με σχολιασμό της εξέλιξης του αγώνα σε κείμενο και στατιστικά των παικτών, Scanner, με μια ισομετρική όψη του γηπέδου και δυνατότητα για highlights, και 3D Game, με full motion-captured παίκτες. Οι παίκτες που θα περιλαμβάνονται θα ξεπερνούν τους 30.000. Ο καθένας από αυτούς θα διαθέτει 18 ορατές ικανότητες (όπως passing, shooting, pace) αλλά και 22 αόρατες. Θα μπορείτε φυσικά να επεμβαίνετε στην εξέλιξη του αγώνα διορθώνοντας τα κακώς κείμενα και να βλέπετε τα στατιστικά των παικτών σας. Πιθανότατα την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το παιχνίδι να βρίσκεται ήδη στα ράφια των καταστημάτων, καθώς η Anco έχει ανακοινώσει την κυκλοφορία του για τον Μάρτιο.



Βάλτε μια... Pamela στον υπολογιστή σας!

Ναι, καλά διαβάσατε, η γνωστή -και μη εξαιρετέα- πληθωρική ηθοποιός Pamela Lee Andersson (παρεμπιπτόντως αποτελεί ένα από τα top downloads στα διάφορα... πονηρά sites) ετοιμάζεται να εισβάλει στις οθόνες των υπολογιστών με κανονικό τρόπο αυτή τη φορά. Το παιχνίδι στο οποίο θα εμφανίζεται θα βασίζεται σε μια πρόσφατη τηλεοπτική δουλειά της Pam, το VIP. Η εν λόγω σειρά ξεκίνησε να προβάλλεται από το 1998 στην Αμερική και σήμερα αναμεταδίδεται σε 60 χώρες σε όλο το κόσμο. Για όσους τυχόν δεν γνωρίζουν, στην εν λόγω σειρά η Pamela υποδύεται τη Vallery Irons, μία σωματοφύλακα (εμ, βέβαια αφού έχει ενσωματωμένο "αλεξίσφαιρο"), η οποία αναλαμβάνει την προστασία πολλών επώνυμων αστέρων της Καλιφόρνια. Το παιχνίδι θα συνδυάζει στοιχεία 3D action και adventure και υπόσχεται πολύ χιούμορ. Σε καθεμία από τις αποστολές που θα κληθείτε να λάβετε μέρος θα πρέπει να προστατέψετε και κάποιο διαφορετικό άτομο. Βέβαια, για το σκοπό αυτό θα έχετε στη διάθεσή σας, πέρα από τις τεχνικές ικανότητες, και μια μεγάλη γκάμα όπλων. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται τον προσεχή Οκτώβριο. Φαίνεται πως η Lara Croft βρήκε πλέον μία ισχυρή αντίπαλο και η μάχη προβλέπεται... στήθος με στήθος!



ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η A-Team ανακοίνωσε τη δημιουργία του Action Unreal Tournament, μιας παραλλαγής του γνωστού παιχνιδιού, που προσθέτει ρεαλιστικά όπλα, καλύτερη εξομοίωση ζημιών, πολλά καινούρια στοιχεία και νέες σκηνές δράσης. Η ομάδα παραγωγής ενημέρωσε πως μετέτρεψε τον κώδικα του παιχνιδιού, καθώς και τα γραφικά και τους ήχους, με σκοπό να

ACTION UNREAL TOURNAMENT

αλλάξει η εμφάνιση, η αίσθηση και το gameplay του. Το Action Unreal Tournament είναι το τρίτο μέρος της σειράς, μετά τα Action Quake 2 και Action Half Life. Σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσει η beta έκδοση, η οποία θα μας δώσει και μια καλύτερη άποψη για τη μορφή του παιχνιδιού.

Ο πρόεδρος της Atomic Games Keith Zabalaoui υπέγραψε συμφωνία με τη Mattel Interactive, η οποία προσβλέπει στη δημιουργία του 5ου παιχνιδιού της σειράς Close Combat. Το κεντρικό σημείο αναφοράς του αναμένεται να είναι η περίφημη D-Day, οι αποβάσεις στην ακτή της Utah και οι μάχες που συνέβησαν στη χερσόνησο Cotentin. Αν και ο Zabalaoui δεν έδειξε ιδιαίτερη προθυμία να αποκαλύψει περισσότερες λεπτομέρειες, εντούτοις οι φήμες μιλάνε για κυκλοφορία του τίτλου πριν από το τέλος του τρέχοντος έτους. Σίγουρα, πάντως, πρόκειται για ένα sequel που περιμένουν με ανυπομονησία όλοι οι φίλοι των παιχνιδιών αυτών.

Η Raven Software, η Activision και η DC Comics αποφάσισαν να συνεργαστούν για τη δημιουργία του Elite Force comic. Το comic θα είναι ένα είδος



μεταφοράς της ιστορίας και των στοιχείων του παιχνιδιού της Raven. Η τελευταία βρίσκεται σε συνεχή συνεργασία με τους συγγραφείς και τους σκιτσογράφους για την επίτευξη της καλύτερης μεταφοράς και απεικόνισης των χαρακτήρων και γενικώς όλως των στοιχείων του παιχνιδιού. Επίσης, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα ύπαρξης αρκετών εκπλήξεων στις σελίδες του, όπως κάποια tips και οδηγοί στρατηγικής. Το comic θα κυκλοφορήσει σχεδόν ταυτόχρονα με το παιχνίδι, την άνοιξη του τρέχοντος έτους.

Ενα νέο real time strategy μας έρχεται από τη SouthPeak Interactive με το όνομα Dawn of the War. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με αρκετά πρωτότυπο σενάριο, καθώς η ιστορία του ξεκινάει από την προϊστορική εποχή! Στο παιχνίδι θα ηγηθείτε μίας εκ των τριών φυλών (Cro-Magnons, Neanderthals και Surians), η καθεμία από τις οποίες έχει τα δικά της ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, και θα πρέπει να την οδηγήσετε αρχικά στην επι-



βίωση και μετά στην εξέλιξη. Φυσικά, θα έρθετε αντιμέτωποι με αρκετά προϊστορικά τέρατα, μέσα από τις 30 single-player αποστολές που σας περιμένουν σε πολλά ανάλογα σχεδιασμένα τοπία.

Τα νεότερα updates παιχνιδιών για τα Windows 2000

Με αφορμή την πρόσφατη κυκλοφορία των Windows 2000 και τα προβλήματα ασυμβατότητας που προέκυψαν, οι εταιρίες παραγωγής software ξεκίνησαν να δίνουν στο κοινό τη λίστα με τους τίτλους για τους οποίους διαθέτουν updates που τους κάνουν συμβατούς με το νέο λειτουργικό σύστημα. Τα updates που θα δείτε στη συνέχεια θα τα βρείτε διαθέσιμα προς download από το site της Microsoft (www.Microsoft.com):

- 3D Ultra Terrain (Sierra)
- Alien vs Predator (Sierra)
- Asteroids (Activision)
- Caesar III (Sierra Online)
- Candyland (Hasbro Interactive)
- Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos Interactive)
- Creative Photo Album Deluxe 1.0 (DogByte Development)
- Creatures 3 (Mattel Interactive)
- Deer's Revenge (ValuSoft)
- Disney's Magic Artist (Disney)
- Drakan: Order of the Flame (Surreal Software)
- Eimo's reading Preschool & Kindergarten (Mattel Interactive)
- F22 Lightning III (Nova Logic)
- Fighter Squadron (Activision)
- Final Doom for Windows 95 (id Software)
- Fischer Price Big Action Construction (Mattel Interactive)
- Frogger (Hasbro Interactive)
- Front Page 98 (Microsoft)
- Heretic II (Raven Software)
- Imperialism II (Mattel Interactive)
- Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts)
- Leap Ahead Phonics (Mattel Interactive)
- Lode Runner 2 (GT Interactive)
- Mageslayer (GT Interactive)
- Myth II: Soulblighter (Bungie Software)
- National Geographic Trip Planner Platinum 2000 (Mattel Interactive)



- Rage of Mages II: Necromancer (Monolith Productions)
- Resume Maker deluxe edition 1.0 (Mattel Interactive)
- Riven: The Sequel to Myst (Mattel Interactive)
- Septerra Core: Legacy of the Creator (Monolith Productions)
- Sesame Street Toddlers deluxe (Mattel Interactive)
- Sid Meier's Alpha Centauri (Electronic Arts)
- Solitaire Master (eGames Inc.)
- Sorry (Hasbro Interactive)
- Star Wars Episode 1: The Phantom Menace (LucasArts)
- Superbike World Championship (Electronic Arts)
- TankTics (Interplay Productions)
- The Clue Finders 4th Grade (Mattel Interactive)
- The Clue Finders 5th Grade (Mattel Interactive)
- The Clue Finders 6th Grade (Mattel Interactive)
- The Clue Finders Math Ages 9-12 (Mattel Interactive)
- The Land Before Time: Kindergarten Adventure (South Source Interactive)
- Tomb Raider III (Eidos Interactive)
- Vegas Games 2000 (3DO)
- Wargasm (Infogrames)
- WildCat 5.0 (Santronics)
- Zork Nemesis (Activision)

Εννοείται, βέβαια, πως όσο περνάει ο καιρός τόσο η ανωτέρω λίστα ολοένα θα μεγαλώνει. Γι' αυτό το λόγο το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να επισκέπτεστε συχνά το site της Microsoft.



Οι ουρανοί φλέγονται!

Η Microsoft σε συνεργασία με τη Zipper Interactive (η εταιρία που βρίσκεται πίσω από την παραγωγή του Mech Warrior 3) ανακοίνωσαν τη δημιουργία ενός παιχνιδιού πολεμικών πτήσεων, το οποίο θα είναι, σύμφωνα με τις εταιρίες, διασκεδαστικό, επικίνδυνο και ικανό να ανεβάζει την αδρεναλίνη. Το όνομα αυτού θα είναι Crimson Skies. Το παιχνίδι θα τοποθετεί τους παίκτες του στη θέση ενός τολμηρού πειρατή των αιθέρων στην Αμερική του 1937 (σε μια εναλλακτική μορφή της πραγματικής ιστορίας). Η χώρα έχει δεχθεί απανωτά χτυπήματα και κινδυνεύει να βρεθεί απομονωμένη. Σχεδόν όλα τα οδικά και σιδηροδρομικά δίκτυα έχουν καταστραφεί και ο μόνος δρόμος για τις μεταφορές και την επικοινωνία είναι ο εναέριος. Οπως είναι αναμενόμενο, όλοι παλεύουν για την κυριαρχία στο συγκεκριμένο χώρο.

Οι αποστολές που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας θα είναι 24 (μπορεί και παραπάνω), η καθεμία από τις οποίες θα έχει έναν πρωτεύοντα και έναν δευτερεύοντα στόχο, από το να πηδήξετε κάπου με αλεξίπτωτο, μέχρι το να κλέψετε μυστικά έγγραφα και αποστολές διάσωσης. Τα αεροσκάφη που θα μπορείτε να επιλέξετε θα ανταποκρίνονται πλήρως στην εποχή που αναφέρεται το παιχνίδι. Μεταξύ αυτών θα συναντήσετε τα Whitley and Douglas Raven (πολεμικό βομβαρδιστικό που κινείται με τη χρήση αζώτου), καθώς και τα πιο σύγχρονα (για τότε) Hughes Aircraft Prototypes. Ακόμη θα έρθετε σε επαφή με πολλούς χαρακτήρες από τους οποίους θα μπορέσετε να αποκομίσετε πολύτιμες γνώσεις και συμβουλές. Τέλος, το Crimson Skies θα περιλαμβάνει και multiplayer mode.



Ανάμεσα σε δύο κόσμους

Αλλο ένα παιχνίδι που δεν εντάσσεται σε συγκεκριμένη κατηγορία έρχεται από τη Metropolis. Το Two Worlds θα συνδυάζει τα role playing στοιχεία με τα στοιχεία δράσης που προσφέρει ένα real time strategy. Το παιχνίδι θα λαμβάνει χώρα στο Kroth Universe, έναν κόσμο που αποτελείται από πολλές και διαφορετικές φυλές, οι οποίες κατοικούν σε διαφορετικούς πλανήτες. Υπάρχει όμως μια ιδιαιτερότητα: η μία φυλή αγνοεί την ύπαρξη της άλλης, διότι οι πλανήτες δεν είναι ορατοί ο ένας από τον άλλο, εξαιτίας ενός μεγάλου νέφους σκόνης που απλώνεται σε όλο το γαλαξία. Μέχρι και το έτος 3001 η κατάσταση παρέμενε αμετάβλητη. Ωσπου ξαφνικά κάτι άλλαξε. Δύο από τις φυλές του Kroth συναντήθηκαν και ο πόλεμος δεν άργησε να ξεσπάσει. Ο ρόλος που καλείστε να αναλάβετε είναι αυτός ενός ειδικού πράκτορα, ο οποίος ετοιμάζεται να ριχτεί στην "καρδιά" της διαμάχης. Στο παιχνίδι θα συναντήσετε πολλούς χαρακτήρες και θα εμπλακείτε σε πολλές μάχες. Το Two Worlds θα βασίζεται στη Wireframe Engine, μια νέα τεχνολογία για τα RPGs που ανεβάζει κατακόρυφα την απόδοση των γραφικών. Εν αναμονή, λοιπόν.





PC



THE LONGEST JOURNEY

Από τη Funcom

Εισβολή από το Βορρά!

Η αντίστροφη μέτρηση άρχισε! Η πολυσυζητημένη περιπέτεια της νορβηγικής εταιρίας, που αναμένεται να φέρει επανάσταση στο χώρο και να διεκδικήσει τον τίτλο του adventure της χρονιάς δίπλα στα μεγαθήρια (Simon the Sorcerer, Alone in the Dark...), έχει ήδη κυκλοφορήσει σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες (Νορβηγία, Γαλλία, Ολλανδία, Σουηδία) και έχει αποσπάσει, μέχρι στιγμής, εξαιρετικές κριτικές. Στη Γερμανία ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει στις 20 Μαρτίου και έπεται συνέχεια...

Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι το εξαιρετικό σενάριό του, που κατορθώνει να συνδυάσει δύο φαινομενικά ασυμβίβαστα λογοτεχνικά είδη, την επιστημονική φαντασία και τη μαγεία. Μεταφερόμαστε στον 23ο αιώνα, όπου θα παρακολουθήσουμε την απίστευτη περιπέτεια μιας δεκαοκτάχρονης φοιτήτριας, της April Ryan. Η April βλέπει τον τελευταίο καιρό παράξενα όνειρα: Φαντάζεται πως βρίσκεται σε έναν κόσμο εντελώς διαφορετικό από το δικό της, όπου η μαγεία αντικαθιστά την επιστήμη και το χάος παίρνει τη θέση της τάξης. Η σχεδόν τρομακτική αληθοφάνεια των παραστάσεων κάνει την κοπέλα να διαισθάνεται ότι τα οράματά της είναι κάτι παραπάνω από παιχνίδια του υποσυνείδητου, η λογική σκέψη όμως της παρέχει ένα ισχυρότατο άλλοθι κι έτσι αρνείται αρχικά να πιστέψει πως γίνεται μάρτυρας ενός υπερφυσικού φαινομένου. Σιγά σιγά θα ανακαλύψει ότι βρίσκεται μπροστά σε μια πύλη που ενώνει δύο παράλληλες διαστάσεις, οι οποίες, αν και μοιάζουν εκ διαμέτρου αντίθετες, είναι στην ουσία άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους, έτσι ώστε η οποιαδήποτε διαταραχή της ισορροπίας στη μία να έχει σοβαρότατες συνέπειες στην άλλη. Μια τέτοια λοιπόν "διαταραχή" απειλεί τις δύο διαστάσεις και, όπως ίσως θα μαντέψατε, η April θα κληθεί να διορθώσει τη ζημιά και να επαναφέρει τα πράγματα στον κανονικό ρυθμό τους.







Η σεναριακή ιδέα αυτή καθ' εαυτή δεν είναι καινούρια. Ο συνδυασμός της τεχνολογίας με τη μαγεία έχει εμφανισθεί σε πολλά adventures, με πιο πρόσφατο παράδειγμα το Master of Dimensions. Επιπλέον, το πέρασμα από τη μια διάσταση στην άλλη με στόχο τη σωτηρία και των δύο κόσμων παραπέμπει στα διάσημα βιβλία του Μίκαελ Εντε "Η ιστορία χωρίς τέλος" και "Μόμο". Ωστόσο, αυτό που πράγματι εντυπωσιάζει είναι η ανάπτυξη της ιστορίας και το πώς οι προσωπικότητες των χαρακτήρων καθορίζουν την εξέλιξη του μύθου. Ειδική αναφορά θα πρέπει να γίνει στην ίδια την πρωταγωνίστρια, μια και η εικόνα που της έδωσαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού ξεφεύγει από τα "σεξιστικά" αμερικανικά πρότυπα. Η April δεν είναι προκλητική και μοιραία, αλλά περίεργη και ευαίσθητη. Εχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στις αντιδράσεις της αλλά και στον τόνο της φωνής της. Στο demo του παιχνιδιού βλέπουμε δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα της συμπεριφοράς της April, που προδιαθέτουν για τη συνολική δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτό: Παρουσιάζεται ιδιαίτερα επιθετική με το χαρακτήρα που την προσβάλλει, αλλά ταυτόχρονα απολογητική και φοβισμένη - δείχνοντας την πραγματική ψυχολογία της- στον άλλο χαρακτήρα, που προσφέρεται να τη βοηθήσει.

Η περιπέτεια εκτυλίσσεται σε ένα εντυπωσιακό τρισδιάστατο περιβάλλον, που θυμίζει τις ανεπανάληπτες εμπειρίες που μας χάρισαν τα Bladerunner και Nomad Soul. Εικόνες από το μέλλον, με "διαστημικά" αυτοκίνητα που ίπτανται πάνω από την πόλη και δεκάδες περαστικούς να περιφέρονται στους δρόμους, δίνοντας τον ορισμό της εικονικής πραγματικότητας. Με μόνη διαφορά ότι εδώ έχει τύχει ιδιαίτερης προσοχής ο σχεδιασμός των πρωταγωνιστών, καθένας από τους οποίους αποτελείται από περίπου 1.000 πολύγωνα, με αποτέλεσμα να μπορούμε να ξεχωρίσουμε λεπτομέρειες, όπως οι εκφράσεις στα πρόσωπα και τα "τσακίσματα" στα ρούχα. Επίσης, η κίνηση είναι ομαλότατη, αφού σε πολλές περιπτώσεις έχει γίνει χρήση της τεχνικής "motion capture" (κινηματογράφηση πραγματικών μοντέλων και προσαρμογή στην κίνηση των χαρακτήρων).

Ο ήχος του παιχνιδιού παραμένει ένα αίνιγμα, καθώς από το trailer δεν μπορούν να βγουν ασφαλή συμπεράσματα, ενώ στο demo υπήρχαν πολλά σημεία όπου δεν ακουγόταν καθόλου μουσική. Ξεχωρίζουν κάποια σημάδια ambient ήχων, που συνοδεύουν τις μελωδίες, ενώ ξαφνικά ο ρυθμός αλλάζει σε ένα γρήγορο jungle. Θα πρέπει ωστόσο να περιμένουμε να δούμε την ολοκληρωμένη έκδοση, για να διαπιστώσουμε κατά πόσο η μουσική "δένει" με τη δράση. Το ίδιο ισχύει και για τους γρίφους της περιπέτειας, που θα κρίνουν σε μεγάλο βαθμό τη "διάρκεια" του παιχνιδιού και την απήχηση που θα έχει στο ευρύ κοινό. Οι



δημιουργοί, από την πλευρά τους, κάνουν λόγο για δράση που διαρκεί περισσότερες από 40 ώρες.

Υποστηρίζονται όλες οι τελευταίες κάρτες γραφικών της αγοράς και, βέβαια, γίνεται μια προσπάθεια αξιοποίησης των πιο σύγχρονων χαρακτηριστικών που παρέχουν οι επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών. Παρ' όλα αυτά, οι χρήσεις των παλαιότερων υπολογιστών δεν θα πρέπει να αισθάνονται αδικημένοι, μια και το παιχνίδι τρέχει και στον παλιό Pentium 166 με 32MB RAM και 2MB στην κάρτα γραφικών.

Του Γιάννη Καλοσκάμπη

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Από τη Simis

Ο έλικας βάφτηκε κόκκινος

Οι προσομοιωτές πτήσης μαχητικών ελικοπτέρων δεν έχουν τόσο μεγάλο κοινό όσο αυτοί των αεροπλάνων, αλλά σίγουρα είναι φανατικό. Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε βαρεθεί να "πετάτε" με την ελίτ της τεχνολογίας μόνο των αμερικανικών ελικοπτέρων, όπως το Apache, το Longbow ή το Comanche, αφού και οι φίλοι μας οι Ρώσοι έχουν κατασκευάσει εκπληκτικά ελικόπτερα. Από ό,τι θυμάμαι μόνο το Apache Havoc έδινε τη δυνατότητα να πιλοτάρετε ελικόπτερο ρωσικής προέλευσης (αν υπάρχει κάποιος παλιότερος τίτλος, να με συγχωρέσετε, αλλά δεν τον θυμάμαι).

Η Simis, αφουγκραζόμενη αυτήν την απαίτηση του κοινού, δημιούργησε το Ka-52 Alligator. Ο "πρωταγωνιστής", το Ka-52 Kamov, αποτελεί ένα εξαιρετικό ελικόπτερο, ισάξιο του AH-64D Longbow, και ένα πανίσχυρο όπλο. Οι πρώτες πληροφορίες από τη Simis αναφέρουν πως οι προγραμματιστές της έχουν δώσει ιδιαίτερο βάρος στο ρεαλισμό, ώστε η πτήση με το ελικόπτερο να είναι σχεδόν όπως στην πραγματικότητα. Η Simis ανακοίνωσε ότι χρησιμοποιεί μία νέα μηχανή γραφικών για να αναπτύξει τα γραφικά του παιχνιδιού, με την κωδική ονομασία Δαίδαλος. Η Δαίδαλος προσφέρει μια σειρά από εφέ με εκπληκτικές εκρήξεις και φωτισμούς, με αποτέλεσμα τα γραφικά να είναι πιο όμορφα και το έδαφος να φαντάζει αρκετά ρεαλιστικό. Σε σύγκριση με το Team Apache, το Team Alligator έχει πολύ περισσότερο προσεγμένα textures στο τερέν, ενώ και η διαμόρφωσή του είναι αρκετά πιο πλούσια. Πετώντας, θα δείτε ξηροπόταμους, λόφους, κρημνούς, ποταμούς, απόκρημνα βουνά και χαράδρες, μία διαμόρφωση



εδάφους που σε κάνει να θέλεις να ελιχθείς ανάμεσα από τις χαράδρες και να απολαύσεις τη δυναμική πτήση και τέλος τη... συντριβή. Τα δάση είναι σχεδιασμένα με μεγαλύτερη λεπτομέρεια, εν αντιθέσει με τα δάση στο Apache Havoc, τα οποία ήταν ελαφρώς απαράδεκτα. Ακόμη, η Δαίδαλος παρέχει μία πληθώρα από mesh-deforming animations (όπως τα αναφέρουν χαρακτηριστικά οι προγραμματιστές τής Simis) που δείχνουν την αλλαγή στο έδαφος όταν έχει ξεσπάσει πυρκαγιά από τις εκρήξεις, τις παραμορφώσεις από τους κρατήρες και τα σημάδια από τα πυρά, αλλά και την





αντίδρασή του στα καιρικά και φυσικά φαινόμενα. Προφανώς η Simis έχει δώσει βαρύτητα στο κεφάλαιο "έδαφος".

Το μοντέλο πτήσης του Ka-52 Team Alligator, σύμφωνα πάντα με τις πρώτες πληροφορίες, είναι αρκετά πειστικό, και τα μοντέλα των όπλων εντυπωσιακά. Το κράνος το πολυβολητή, το οποίο χρησιμοποιείται και για τη στόχευση, είναι ιδιαιτέρως ακριβές ως προς τον προσδιορισμό των στόχων. Επιπροσθέτως, οι προγραμματιστές, για να κάνουν το πυροβόλο 2A42 30mm πιο σταθερό και ακριβές, το τοποθέτησαν πιο πίσω από το μπροστινό σημείο, "κάτω από τη μύτη".

Το κόκπιτ, αν και ρωσικής προέλευσης, είναι στα αγγλικά για ευνόητους λόγους, αφού το μεγαλύτερο κομμάτι του κοινού για το οποίο προορίζεται ο τίτλος είναι αγγλόφωνο. Αν όμως επιθυμείτε να ακούτε ρωσικά (όπως ο συνάδελφος Γιάννης Βογιατζής), είναι κάτι που ρυθμίζεται. Ενα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι η προσομοίωση του τίτλου, η οποία είναι σε υψηλά επίπεδα, κάτι που επιδρά και στο καλύτερο μοντέλο πτήσης. Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι ενώ πετάτε, βλέπετε δίπλα σας τον wingman σας, ο οποίος είναι αρκετά κινητικός και συγκυβερνά το αεροσκάφος σε συνδυασμό με εσάς.

Το Team Alligator θα περιλαμβάνει δύο υποθετικές campaigns. Η πρώτη θα λαμβάνει χώρα στα λιβάδια της Λευκορωσίας και η δεύτερη στους αμμόλοφους του Τατζικιστάν!!! Πού το ξέθαψαν το Τατζικιστάν; Καλά, είναι απίθανοι μερικές φορές. Φυσικά, θα υπάρχουν και αυτόνομες αποστολές μέσα στις οποίες θα περιλαμβάνονται και αποστολές από τις campaigns.

Το Team Alligator δείχνει να είναι αρκετά ενδιαφέρον. Το μόνο που μένει είναι να περιμένουμε να κυκλοφορήσει γύρω στα μέσα Μαρτίου (όπου να 'ναι δηλαδή). Ιδωμεν...

Του Μανώλη Φουρνιστάκη



EUROPEAN WARS: WARLORD'S STYLE

Από την GSC Game World

Οι κοζάκοι επιστρέφουν...

Εκτός από τα RPGs, ένα άλλο είδος που έχει μεγάλη απήχηση στις μέρες μας είναι τα παιχνίδια στρατηγικής. Ολο και περισσότερες εταιρίες ασχολούνται με την ανάπτυξη παιχνιδιών αυτού του είδους. Μία από αυτές, η GSC Game World, κυκλοφόρησε το European Wars, ένα ιστορικό παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου (αγγλιστί "historical real time strategy") βασισμένο σε πραγματικά γεγονότα που έλαβαν χώρα στην Ευρώπη από τον 16ο έως τον 18ο αιώνα. Είναι γνωστοί οι πόλεμοι που συνέβησαν εκείνη την περίοδο και φυσικά δεν θα μπορούσαν να μείνουν ανεκμετάλλευτοι από τη βιομηχανία των παιχνιδιών για υπολογιστή.



Στο Cossacks (έτσι λέγεται χαϊδευτικά το European Wars) μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των 16 φυλών του, που δεν είναι άλλες βέβαια από 16 κράτη που μεσουρανούσαν (στρατιωτικά) την εποχή εκείνη. Ετσι θα μπορείτε να ηγηθείτε των στρατών της Αλγερίας, της Αυστρίας, της Αγγλίας, της Γαλλίας, των Κάτω Χωρών, του Piedmont (η μετάφραση είναι "πρόποδες βουνού", γι' αυτό το μεταφέρουμε αυτούσιο), της Πορτογαλίας, της Πολωνίας, της Πρωσίας, της Ρωσίας, της Σαξονίας, της Ισπανίας, της Σουηδίας, της Τουρκίας, της Ουκρανίας ή και της Βενετίας (ουφ!). Κάθε χώρα χαρακτηρίζεται από τα ιδιαίτερα γνωρίσματα που είχε την εποχή εκείνη, είτε αυτά είναι οικονομικά και τεχνολογικά στοιχεία είτε στρατιωτικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Ετσι, κάθε χώρα θα εμφανίζεται διαφορετικά στον τρισδιάστατο χάρτη του παιχνιδιού και θα χαρακτηρίζεται από τα δικά της ξεχωριστά πρωτότυπα units, παρέχοντας έτσι τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε διαφορετικές τακτικές στη μάχη, ανάλογα με το στρατό που διοικείτε (π.χ. η Αγγλία διακρινόταν για το στόλο της, η Αυστρία για το ιππικό της κ.ά.).

Οπως προαναφέρθηκε, το παιχνίδι βασίζεται σε ιστορικά στοιχεία (υπάρχει μάλιστα μία εγκυκλοπαιδική αναφορά για τα ιστορικά γεγονότα στα οποία βασίζεται) και γι' αυτό χαρακτηρίζεται από ένα στοιχείο που δύσκολα συναντάται (ή δεν συναντάται καθόλου) στα παιχνίδια στρατηγικής που υπάρχουν σήμερα: ο μέγιστος αριθμός των units που μπορεί να λάβει μέρος σε μια μάχη μπορεί να φτάσει μέχρι τα 8.000 (φαίνεται λίγο δύσκολο στην πέψη, ίδωμεν). Γενικά, πάντως, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα RTS, όπως η διαχείριση των πρώτων υλών, η ανάπτυξη της τεχνολογίας, η κατάκτηση νέων περιοχών και φυσικά η επιδίωξη της ήττας του εχθρού. Οι πρώτες ύλες που θα διαχειρίζεστε στο παιχνίδι θα είναι έξι (τροφή, ξύλο, πέτρα, χρυσός, σίδηρος και άνθρακας) και φυσικά θα χρειάζεστε τα απαραίτητα units για τη συλλογή τους. Θα υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα για "διεθνείς συναλλαγές", μέσω του Market, οι τιμές του οποίου θα μεταβάλλονται ανάλογα με τις διαθέσιμες πρώτες ύλες που υπάρχουν στην αγορά.

Η πορεία της εξέλιξης της τεχνολογίας θα χαρακτηρίζεται από το γνωστό research tree και θα μπορείτε (όπως σε όλα τα ομοειδή παιχνίδια) να ερευνήσετε μέχρι και 300 τεχνολογίες που αφορούν στη βελτίωση του στρατού σας, την ανάπτυξη νέων μονάδων, τη μεγαλύτερη παραγωγικότητα κ.ά. Ομως αρκετά με τα "βαρετά" που χαρακτηρίζουν τα RTS. Τι γίνεται με τις μάχες; Το πρώτο και κύριο χαρακτηριστικό που κάνει εντύπωση είναι ότι τα διάφορα κτίσματα δεν θα διαλύονται με σπαθιά ή τόξα (όσο καλό και αν ήταν το Age Of Empires 2, ήταν λίγο χαζό να βλέπεις 10 pal-

adins να γκρεμίζουν ένα κάστρο), αλλά μόνο με κανόνια ή πυροβόλα όπλα. Επίσης, θα μπορείτε να αιχμαλωτίζετε εχθρικά απροστάτευτα σπίτια, χωρικούς, ακόμη και κανόνια, κάτι που κρίνεται ιδιαίτερα αποτελεσματικό αν ακολουθείτε την τακτική του κλεφτοπολέμου. Βέβαια, δεν θα λείπουν και τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν έναν πειθαρχημένο και ατρόμητο στρατό, όπως η επιλογή για τη διάταξη και το σχηματισμό των ταγμάτων σας, αλλά και (όπως είπαμε) τα διαφορετικά για κάθε χώρα units.

Οσον αφορά στα λοιπά τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, θα υπάρχουν τεράστιοι διαθέσιμοι χάρτες, αλλά θα μπορείτε επίσης να κάνετε χρήση του map generator για να απολαύσετε έτσι (αν σας αρέσει το παιχνίδι βέβαια) αρκετές ώρες παιχνιδιού multiplayer (υποστήριξη μέχρι και 7 παίκτες). Οσον αφορά στις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν Pentium στα 200MHz και 32MB RAM (και αυτό είναι λίγο δύσκολο στην πέψη). Πότε όλα αυτά; Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται μέσα στο πρώτο μισό του 2000.

Του Νάσου Μπέλλου

IN COLD BLOOD

Από τη Revolution

Νέα από μια παλιά φίλη!

Η Revolution είναι μία από τις πιο επιτυχημένες εταιρίες στο χώρο των adventures. Η πρώτη περιπέτειά της ήταν το θρυλικό Lure of the Temptress, το οποίο εισήγαγε μία νέα τεχνική, τη "Virtual Theatre" και κατάφερε να γοητεύσει κοινό και κριτικούς με την πλούσια δράση και τους έξυπνους γρίφους της. Ακολούθησε το Beneath a Steel Sky, μία εντυπωσιακή φουτουριστική περιπέτεια που ξάφνιαζε με τον τρόπο που παρουσίαζε επίκαιρα κοινωνικά θέματα, όπως η συγκέντρωση της εξουσίας, οι κοινωνικές ανισότητες και οι συνέπειες μιας στείρας τεχνολογικής ανάπτυξης (χωρίς την ταυτόχρονη πολιτισμική πρόοδο). Το αποκορύφωμα της ξέφρενης πορείας της Revolution προς την κορυφή ήταν το τρίτο adventure της, το Broken Sword: The Shadow of the Templars, που φανερά επηρεασμένο από το "Εκκρεμές του Φουκώ" κατάφερε να φέρει στο προσκήνιο τη μυθολογία γύρω από τους Ναΐτες Ιππότες, δίνοντας ουσιαστικά το έναυσμα για μια σειρά κυκλοφοριών με την ίδια θεματολογία. Δυστυχώς, η συνέχεια του παιχνιδιού, το Smoking Mirror, παρ' όλο που σημείωσε εμπορική επιτυχία, δεν ήταν τόσο καλό όσο αναμενόταν και άφησε στους φίλους της εταιρίας μία "γλυκανάλατη γεύση".







Ομως η θρυλική εταιρία δεν έχει πει ακόμα την τελευταία λέξη της. Εδώ και περίπου δυόμισι χρόνια εργάζεται πυρετωδώς πάνω σε έναν νέο, φιλόδοξο τίτλο που φέρει την ονομασία In Cold Blood. Πρόκειται για μια περιπέτεια κατασκοπίας στα πρότυπα των ταινιών του James Bond. Θυμάστε τι λέει ο αρχηγός της μυστικής υπηρεσίας, προτού αναθέσει στον Bond κάποια αποστολή; Σε περίπτωση που συλληφθεί, η υπηρεσία θα αρνηθεί κάθε σχέση μαζί του... Κάτι τέτοιο θα συμβεί και στον ήρωα του παιχνιδιού John Cord. Ωστόσο η σύλληψή του, όπως θα αποδειχτεί στη συνέχεια, δεν οφείλεται στην ικανότητα της αντίπαλης αντικατασκοπίας, αλλά σε συνωμοσία μέσα στους κόλπους της βρετανικής μυστικής υπηρεσίας...

Μέχρι τώρα, οι παραγωγές της Revolution στηρίζονταν αποκλειστικά στα δισδιάστατα hand made γραφικά. Αυτή τη φορά, θα περπατήσει σε άγνωστα μονοπάτια, αφού οι προγραμματιστές ετοιμάζουν ένα καταπληκτικό (όπως θα διαπιστώσετε από τις φωτογραφίες) τρισδιάστατο περιβάλλον, ενώ υπόσχονται ότι θα παρουσιάσουν και σημαντικές τεχνολογικές καινοτομίες. Αλλαγές θα έχουμε όμως και στο σύστημα χειρισμού, αφού -όπως φαίνεται- εγκαταλείπεται το πατροπαράδοτο point'n'click για χάρη ενός interface που θα μοιάζει πολύ με αυτό που παρουσίασε η Lucasarts με το Grim Fandango. Η πιο "ριζοσπαστική" αλλαγή όμως θα αφορά στη δράση της περιπέτειας, αφού θα περιλαμβάνει για πρώτη φορά πολλά action κομμάτια. Σημαντικό ρόλο στην προσθήκη του στοιχείου "action" στο παιχνίδι έπαιξε σαφέστατα η Sony, που έχει κλείσει ειδική συμφωνία με τη Revolution, προκειμένου να συμπεριληφθεί το In Cold Blood στη διαφημιστική καμπάνια της για το PlayStation 2, που πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα. Μάλιστα, η έκδοση για το PSX 2 θα προηγηθεί χρονικά της έκδοσης για PC.

Κλείνοντας αυτήν την πρώτη παρουσίαση του ICB, είναι σκόπιμο να σας ενημερώσουμε για το στάδιο στο οποίο βρίσκεται το άλλο project της εταιρίας, το Broken Sword 3. Σε συνέντευξή του στο γνωστό site Adventure Gamer, ο Tony Warriner, μέλος της Revolution Software, δήλωσε ότι οι πιθανότητες να κυκλοφορήσει ένα τέτοιο παιχνίδι αυτή τη στιγμή είναι ίδιες με το να κυκλοφορήσει η συνέχεια του Beneath a Steel Sky... Ζήσε, Μάη μου, να φας τριφύλλι δηλαδή...

Του Γιάννη Καλοσκάμπη

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ξέρω ότι οι περισσότεροι από εσάς που προτιμάτε τα adventure games έχετε ήδη ξεχωρίσει το Gabriel Knight 3 (GK3). Είναι γνωστό ότι η εν λόγω σειρά έχει πολύ φανατικούς funs, ενώ το GK3 συγκεκριμένα έχει πάρει και αρκετά βραβεία. Προσωπικά θαυμάζω το πρώτο της σειράς, το οποίο θεωρώ ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, και διατηρώ τις επιφυλάξεις μου για τα GK2 και GK3. Ωστόσο για μένα το πιο αναμενόμενο adventure δεν ήταν το GK3, αλλά τα THE LONGEST JOURNEY της Funcom, SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY των LK Avalon και Project Two Interactive, ALONE IN THE DARK 4 της Infogrames και CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH της Headfirst Productions (AdventureSoft). Μετά ακολουθούν τα SIMON THE SORCERER 3D της Headfirst Productions (AdventureSoft) και το RIDDLE OF THE SPHINX των DreamCatcher. Ας τα δούμε όμως ένα ένα.

Το The Longest Journey (TLJ) είναι ένα κλασικό point & click graphic adventure με εκπληκτικά γραφικά και πάρα πολύ καλό animation. Ηρωίδα του παιχνιδιού είναι η April Ryan, μία νεαρή φοιτήτρια που σπουδάζει στη Βενετία. Η ιδιομορφία της είναι ότι "βλέπει" πολύ έντονα και ρεαλιστικά όνειρα, με αποτέλεσμα να μην είναι ποτέ σίγουρη αν αυτά που "είδε" τα έζησε σε όνειρο ή στην πραγματικότητα. Υστερα από διάφορα γεγονότα συνειδητοποιεί ότι ζει ανάμεσα σε δύο τελείως διαφορετικούς κόσμους. Ο ένας λέγεται Stark, και είναι ένα κόσμος όπου κυριαρχούν η επιστήμη και η τεχνολογία, ενώ ο άλλος, ο Arcadia (χαρά οι Πελοποννήσιοι), κυριαρχείται από τη μαγεία και το μυστήριο. Σκοπός της (και σκοπός σου) είναι να αποκαταστήσει τη χαμένη ισορροπία ανάμεσα στους δύο αυτούς κόσμους. Το παιχνίδι έχει δημιουργήσει μία νορβηγική εταιρία, η Funcom, η οποία μάλλον έχει βαλθεί να βάλει τα γυαλιά στις μεγάλες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Το TLJ έχει ήδη ξεπεράσει σε πωλήσεις οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι στη Νορβηγία (εντάξει, αυτό μπορεί και να ήταν αναμενόμενο), ενώ σημειώνει σημαντικές πωλήσεις στη Σουηδία, την Ολλανδία, τη Γαλλία και τη Γερμανία, όπου έχουν κυκλοφορήσει ειδικές εκδόσεις στη γλώσσα των χωρών αυτών. Η αγγλική έκδοση αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κανονικά και στις ΗΠΑ, αφού μετά την επιτυχία που σημειώνει στην Ευρώπη, αρκετές εταιρίες έδειξαν ενδιαφέρον να το κυκλοφορήσουν - αυτό τον καιρό γίνονται οι σχετικές διαπραγματεύσεις. Ενα τελευταίο demo του παιχνιδιού, το οποίο είναι τελείως διαφορετικό από ένα άλλο που είχα δει παλαιότερα, δείχνει πολύ εντυπωσιακό.





ALONE IN THE DARK 4 της Infogrames

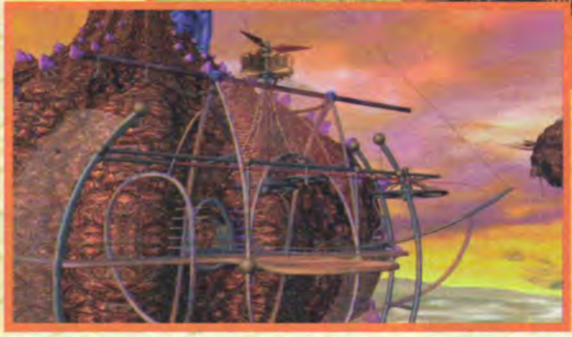
Η Funcom έδειξε σε όλους ότι μπορεί ένα παιχνίδι στις μέρες μας, με μερικές έξυπνες κινήσεις, να σημειώσει πολύ μεγάλη επιτυχία. Για να το πετύχει αυτό φρόντισε στις ειδικές και πλήρως localized εκδόσεις (κείμενα και διάλογοι) που κυκλοφόρησε να προσλάβει γνωστές ηθοποιούς από κάθε χώρα, για να δώσουν τη φωνή τους στην April Ryan. Οπως καταλαβαίνετε, η κίνηση αυτή έδωσε μεγάλη ώθηση στις πωλήσεις του παιχνιδιού. Ομως, η εταιρία δεν σταμάτησε εδώ. Το TLJ θα γίνει το δεύτερο παιχνίδι στην ιστορία των computer games (το πρώτο είναι η σειρά των Tomb Raider με την περίφημη ηρωίδα του Lara Croft) που θα κάνει ειδική εμφάνιση στο νεανικό μουσικό κανάλι MTV. Ναι, διαβάζετε σωστά! Μία από τις πιο γνωστές σουηδικές μουσικές εταιρίες ανέλαβε, έπειτα από τις σχετικές συνεννοήσεις, να δημιουργήσει ένα ειδικό μουσικό βίντεο στο οποίο θα πρωταγωνιστεί -φυσικά- η April Ryan τραγουδώντας μία ειδική διασκευή του κομματιού των Depeche Mode "Get the Balance Right". Μήπως είπατε τίποτα; Και μόνο η ανακοίνωση της είδησης έκανε αμέσως το γύρο του κόσμου και δημοσιεύθηκε σχεδόν σε όλα τα game sites.

Το Schizm: Mysterious Journey, ένα καθαρόαιμο sci-fi adventure, είναι το δεύτερο δημιούργημα των ανθρώπων που μας έδωσαν το πολύ καλό Reah: Face the Unknown. Στο παιχνίδι ένα διαστημικό μεταφορικό σκάφος πέφτει σε έναν άγνωστο πλανήτη, ο οποίος κατοικείται από ελάχιστους κατοίκους. Οι επιζήσαντες από την πτώση του σκάφους βρίσκονται μοιρασμένοι σε τρεις διαφορετικές περιοχές του πλανήτη. Πρώτη προτεραιότητά τους είναι να αποκαταστήσουν την επαφή μεταξύ τους. Φυσικά, μετά πρέπει να καταστρώσουν ένα σχέδιο για να φύγουν από τον πλανήτη αυτόν. Μία από τις τρεις ομάδες βρίσκεται πολύ κοντά σε μία "ανεπτυγμένη" περιοχή, στην οποία υπάρχουν αρκετά εγκαταλελειμμένα διαστημόπλοια. Η ομάδα αυτή πιστεύει ότι θα είναι σχετικά εύκολο να αξιοποιήσει κάποιο από αυτά, ώστε να κατορθώσουν να φύγουν. Πολύ σύντομα όμως θα διαπιστώσει ότι τα πράγματα δεν είναι έτσι όπως αρχικά νόμιζαν.





SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY των LK Avalon και Project Two Interactive



Το Schizm θα περιέχει υψηλής ποιότητας 3D prerendered φωτορεαλιστικά γραφικά σε ανάλυση 640x360 (640x480 μαζί με ολόκληρη την engine του παιχνιδιού) και φυσικά σε high color. Ειδικοί καλλιτέχνες έχουν δημιουργήσει έναν πολύ εντυπωσιακό κόσμο, με ιπτάμενες πόλεις, μυστηριώδεις υπόγειες τοποθεσίες, εγκαταλειμμένα βιομηχανικά συγκροτήματα και οργανικά επιπλέοντα διαστημόπλοια! Θα χειρίζεσαι ταυτόχρονα δύο από τους πρωταγωνιστές του παιχνιδιού, οι οποίοι θα μπορούν να κινούνται και να δρουν τόσο ως ομάδα όσο και αυτόνομα, ενώ παράλληλα θα πρέπει να συνδιαλέγονται με πάρα πολλούς άλλους χαρακτήρες (δεν θα υπάρχει δηλαδή η περίφημη "μοναξιά" του Myst). Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε DVD και σε CD, θα περιέχει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και θα στηρίζεται στη λειτουργία point & click. Σημαντικό επίσης στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού είναι ότι ο παίκτης θα μπορεί να χειριστεί με όποια σειρά αυτός θέλει τις περιοχές που θα εξερευνήσει και τους γρίφους που θα λύσει. Το σενάριο του Schizm συνυπογράφει ο βραβευμένος Αυστραλός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Terry Dowling. Σημειώστε ότι το περιμένουμε μέσα στον Μάρτιο ή τον Απρίλιο.

Το Alone in the Dark είναι ουσιαστικά το πρώτο αυθεντικό action - adventure παιχνίδι που κυκλοφόρησε στη δεκαετία του '90 στα PCs. Το πρώτο της σειράς σάρωσε όλα τα βραβεία της χρονιάς που κυκλοφόρησε και άνοιξε νέους ορίζοντες στη γραφική παρουσίαση των παιχνιδιών, με την πρωτοποριακή μέθοδο των πολλαπλών οπτικών καμερών που χρησιμοποιούσε για την απεικόνιση της δράσης. Επειδή η αναλογία σε αυτό ήταν περίπου adventure 80% και action 20%, καταχωρίστηκε λαθεμένα από ολόκληρο τον ειδικό και μη Τύπο της εποχής ως adventure game. Η τριλογία των Alone in the Dark έχει πουλήσει συνολικά περισσότερα από 2,5 εκατομμύρια αντίτυπα και με αυτήν την έννοια είναι λίγο παράξενο, γιατί είχε σταματήσει η παραγωγή sequels τα τελευταία χρόνια. Το Alone in the Dark 4 αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο που έρχεται και οι μέχρι στιγμής πληροφορίες λένε ότι θα αξιοποιεί τις 3D accelerator κάρτες γραφικών. Ηρωας του παιχνιδιού θα είναι φυσικά ο Edward Carnby, ο γνωστός ήρωας της τριλογίας. Ξεκινώντας το παιχνίδι θα προσπαθήσετε να βρείτε το φίλο σας Charles Fiske που εξαφανίστηκε ενώ βρισκόταν σε ένα παράξενο νησί, γνωστό ως Shadow Island. Ο φίλος σας είχε φτάσει στο νησί αυτό ψάχνοντας κάποιες μυστηριώδεις πλάκες, οι οποίες θεωρούνταν ότι είχαν τη δυνατότητα να απελευθερώσουν μία εξαιρετικά διαβολική δύναμη. Φτάνοντας στο νησί αυτό ο Carnby θα ξεκινήσει την έρευνά του από μία παλιά έπαυλη, όπου θα βρεθεί αντιμέτωπος με μία σειρά διαβολικά τέρατα που θα προσπαθήσουν να τον εξοντώσουν. Το παιχνίδι θα είναι σε προοπτική τρίτου προσώπου, όπως και τα άλλα της σειράς, και η ιστορία του θα πραγματεύεται μία σειρά θεμάτων που θα εστιάζουν στην προαιώνια μάχη του καλού με το κακό. Ωστόσο αυτή τη φορά έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή ώστε οι χαρακτήρες του παιχνιδιού να μην είναι μονοδιάστατα τοποθετημένοι στη μία ή την άλλη πλευρά, αλλά να ανήκουν στους λεγόμενους γκρίζους χαρακτήρες, αυτούς δηλαδή που ανέδειξαν τα περίφημα φιλμ νουάρ, οι οποίοι εμφανίζουν στη σκέψη και τη δράση τους στοιχεία και από τις δύο πλευρές. Προσωπικά το περιμένω με μεγάλη αγωνία, αφού η σειρά αυτή είναι από τις αγαπημένες μου. Αν έχει διατηρηθεί ισορροπία ανάμεσα στα σκέλη του adventure και του action (να είναι περίπου 70-30 ή και 60-40), τότε πιστεύω ότι θα γίνει μεγάλη επιτυχία.

Η αναγγελία και μόνο της επερχόμενης κυκλοφορίας του Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth Horror κατάφερε να γίνει αμέσως πρώτη είδηση σε όλα σχεδόν τα sites στο Internet. Πριν από περίπου έναν μήνα, λοιπόν, η εταιρία Headfirst Productions ανακοίνωσε ότι πέτυχε μία συμφωνία με την Chaosium, Inc., βάσει της οποίας απέκτησε τα αποκλειστικά δικαιώματα κυκλοφορίας μιας σειράς παιχνιδιών βασισμένων στον κόσμο των Call of Cthulhu για τα PCs και το Playstation 2, και ίσως για τον Macintosh. Το παιχνίδι θα έχει προοπτική πρώτου προσώπου και θα είναι ένα horror-adventure game. Οπως και το πρώτο Call of Cthulhu, που κυκλοφόρησε πριν από αρκετά χρόνια, η έμφαση θα δοθεί στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και στην εξερεύνηση ενός κόσμου που θα βασίζεται πάνω στα βιβλία του μοναδικού H.P. Lovecraft. Η Headfirst ισχυρίζεται ότι θα είναι ένα από τα πιο "τρομακτικά" παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Το σενάριό του θα περιστρέφεται γύρω από μία σειρά "όντων" που κατέφυγαν στη Γη εξορισμένα από το δικό τους κόσμο, τα οποία τελικά δημιούργησαν τις δικές τους απομονωμένες αποικίες πάνω στη Γη πριν από πάρα πολλά χρόνια. Η δράση διαδραματίζεται γύρω στα 1920, όταν ανακαλύπτονται ίχνη της ύπαρξής τους και του πολιτισμού τους. Αρκετά πνεύματα αυτών των αρχαίων όντων έχουν επιβιώσει μέσω μιας μυστηριώδους διαδικασίας και περιμένουν όλα αυτά τα χρόνια την ευκαιρία να ξαναγυρίσουν στη Γη για ακόμη μία φορά.

Η Headfirst ανακοίνωσε επίσης ότι ετοιμάζει ακόμη τρία παιχνίδια βασισμένα στους Call of Cthulhu κόσμους, τα εξής: The Shadow over Innsmouth, At the Mountains of Madness, και The Shadow out of Time. Οσοι έχουν παίξει το ανεπανάληπτο Call of Cthulhu, αλλά και το Prisoner of Ice νομίζω ότι θα βρίσκονται από τώρα σε αναμμένα κάρβουνα.

** Τα υπόλοιπα, μαζί με τις νέες κυκλοφορίες, θα τα δούμε στο επόμενο τεύχος.*

PC

GRAND P

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΕ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ HAPPENINGS!



Νικήστε τους όλους στο QUAKE III!



Κυνηγήστε με πάθος τη νίκη στο FIFA 2000!

ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

ΑΠΟ ΤΟ PC master

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

CD-ROM

RIX 2000

1.000.000 δρχ. μετρητά για τους νικητές!

ΙΟΥΝΙΟΣ 2000

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΔΩΡΑ!

ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ "ROYAL OLYMPIC", ΑΙΘΟΥΣΑ "CONGRESS HALL"

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ GRAND PRIX 2000

Ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο GRAND PRIX 2000.
Δηλώστε κατά σειρά προτεραιότητας σε ποια παιχνίδια θέλετε να συμμετάσχετε.
Δεν είναι απαραίτητο να δηλώσετε και τα δύο παιχνίδια. Ωστόσο, έχετε το δικαίωμα συμμετοχής σε όλα!

QUAKE III ☐ **FIFA 2000** ☐

Συμπληρώστε το κουπόνι με κεφαλαία γράμματα:

ΕΠΩΝΥΜΟ...ΟΝΟΜΑ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...Τ.Κ.....................ΠΟΛΗ.................................

E-MAIL...ΗΛΙΚΙΑ...

Προς "PC MASTER", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Με την ένδειξη "Για το GRAND PRIX 2000"

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9238672-5.

MY 1st SCIENCE EXPLORER

Μία ευχάριστη και διασκεδαστική παιδική εγκυκλοπαίδεια

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

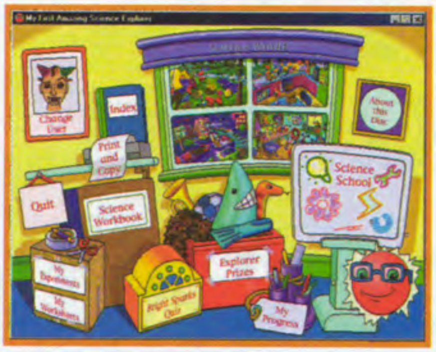
Το My 1st Science Explorer είναι ομολογουμένως ένα πρόγραμμα που δύσκολα συναντάται στο χώρο. Πρόκειται για μια εκπαιδευτική εφαρμογή για παιδιά, που καταπιάνεται με τις επιστήμες, όχι όμως με τον τρόπο που γίνεται από κάποια (π.χ.) αναγνωρισμένη και έγκριτη εγκυκλοπαίδεια. Θα μπορούσαμε να γράψουμε ότι πρόκειται για ένα παιδικό, ευχάριστο "μαγκαζίνο", η ενασχόληση με το οποίο μπορεί να προσφέρει στους μικρούς μας φίλους ιδιαίτερα



Μία από τις τοποθεσίες όπου καλείστε να επιδείξετε τις επιστημονικές γνώσεις σας: το εργαστήριο ή απλώς η αποθήκη.

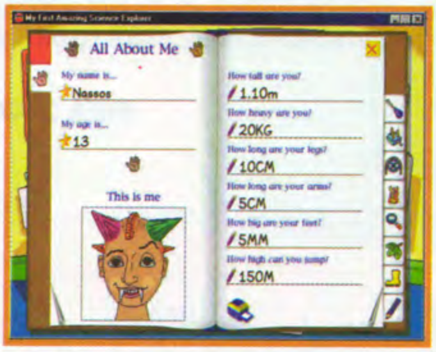
σημαντικές γνώσεις για τον τρόπο εφαρμογής των γνώσεων του ανθρώπου πάνω στη φυσική, τη χημεία ή οποιαδήποτε άλλη πρακτική επιστήμη.

Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος θα καταλάβετε αμέσως ότι η εφαρμογή δεν είναι κάτι το βαρετό και ότι οι ώρες που θα ασχοληθείτε με αυτήν θα περάσουν άνετα, ευχάριστα και διασκεδαστικά. Πώς δίνεται αυτή η εντύπωση; Λίγο πριν από την είσοδο στη βασική οθόνη, καλείστε να δώσετε το όνομα αλλά και να "σχεδιάσετε" την "αφεντομουτσουνάρα" σας επιλέγοντας από ήδη υπάρχοντα χαρακτηριστικά προσώπου και συνδέοντάς τα με τρόπο που να θυμίζει (έστω) το πρόσωπό σας - βέβαια, πάντα μπορεί να δημιουργήσει κάποιος ένα αλλοπρόσαλλο πρόσωπο, γι' αυτό άλλωστε αναφέραμε αρχικά ότι η διασκέδαση ξεκινάει από την αρχή της ενασχόλησης. Αφού, τέλος πάντων, ξεμπερδέψετε (αν φυσικά θέλετε, μια και είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικές οι φάτσες που μπορείτε να κατασκευάσετε) με αυτό, θα μεταφερθείτε στη βασική οθόνη του προγράμματος, από την οποία μπορείτε να ξεκινήσετε να μαθαίνετε βασικά πράγματα για τον ηλεκτρισμό, τις δυνάμεις και την ενέργεια, τη θερμότητα, το φως και τον ήχο, τους ζωντα-



Η βασική οθόνη του προγράμματος.

νούς οργανισμούς, την ύλη, τις αντιδράσεις (προφανώς και τις δράσεις), να γνωρίσετε μερικές απλές μηχανές και να αποκτήσετε μια πρώτη γνωριμία με την έννοια του διαστήματος. Επειτα μπορείτε να εξεταστείτε για το πόσο καλά αποτυπώθηκαν οι πληροφορίες στο μυαλό σας, όχι όμως με ένα απλό και βαρετό "διαγώνισμα", όπως γίνεται στις περισσότερες ανάλογες εφαρμογές. Αρχικά μπορείτε να κάνετε μια βόλτα σε τέσσερις πολύχρωμες και όμορφα σχεδιασμένες τοποθεσίες: την πόλη, την εξοχή, την κουζίνα και το εργαστήριο. Εκεί μπορείτε, κάνοντας κλικ σε διάφορα σημεία, να απαντήσετε στις ερωτήσεις του παρουσιαστή του προγράμματος (η φωνή θυμίζει παρουσιαστή παιδικής εκπομπής) και να καλύψετε το σύνολο των ερωτήσεων κάθε ενότητας, κερδίζοντας έτσι κάποια εικονικά βραβεία, τα οποία εμφανίζονται σε μια άλλη οθόνη του προγράμματος. Αν



Εδώ βλέπετε τα πραγματικά χαρακτηριστικά του γράφοντος. Η φωτογραφία είναι λίγο παλιά, οπότε μην την πάρετε τοις μετρητοίς.



Παράδειγμα του ειδικού παιχνιδιού γνώσεων: Σε τι χρησιμεύει ένα θερμόμετρο; (Μαμά, σφύριξε!)

δεν έχετε όρεξη για βόλτα αλλά είστε περισσότερο "λάτρης της πολυθρόνας", επιλέξτε το ειδικό quiz show που υπάρχει ως άλλη επιλογή, μέσω του οποίου μπορείτε να απαντήσετε σε παρόμοιες ερωτήσεις.

Κάθε σωστή απάντηση σημειώνεται στο ειδικό "τετράδιο", το οποίο θα εμφανίζει κάθε φορά το σχετικό με την ερώτηση αντικείμενο (αν, για παράδειγμα, έχετε απαντήσει στην πολύ απλή ερώτηση "γιατί τα πόδια διατηρούνται στεγνά με τις λαστιχένιες γαλότσες", τότε θα εμφανιστεί ένα ζευγάρι γαλότσες στην ανάλογη σελίδα του "τετραδίου").

Γενικά, πάντως, η εφαρμογή είναι απόλυτα χρήσιμη για τους γονείς που θέλουν να συνδυάσουν εξάσκηση αγγλικών και γνώσεων για τα παιδιά τους ή φυσικά για τους μικρότερους από εσάς που επιθυμείτε το ίδιο - αν δεν γνωρίζετε αγγλικά τότε ξεχάστε το, μια και τα πάντα εμφανίζονται και ακούγονται στα αγγλικά. Προτείνεται ανεπιφύλακτα (αν φυσικά υπάρχουν οι προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν), ακόμη και για τα πειράματα που μπορείτε να μάθετε να κάνετε από το πρόγραμμα, μια και είναι ασφαλή και μπορείτε να τα δοκιμάσετε στο σπίτι. Ενα από αυτά είναι το γνωστό πείραμα μουσικής δημιουργίας με γυάλινα μπουκάλια και νερό.

Προσέξτε όμως: Υπήρχε μόνο ένας Einstein, και εσείς δεν νομίζω να ονειρεύεστε να του μοιάσετε. Αλλωστε, αν κοπείτε στα μαθηματικά, θα σας κράξουν...

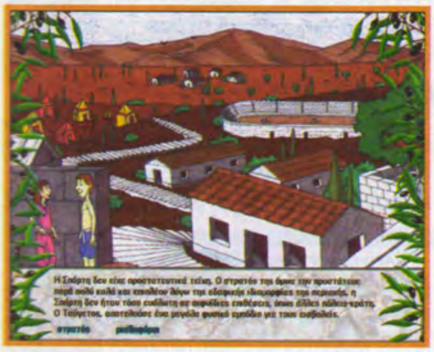
ΕΤΑΙΡΙΑ: DK Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 16-bit με ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου τύπου SoundBlaster, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 9.300 δρχ.

ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

Ο μεγάλος θησαυρός των προγόνων μας

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

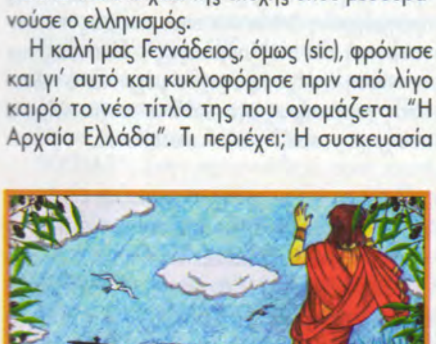
Η ενασχόληση με την αρχαία Ελλάδα ήταν σίγουρα θέμα που δεν είχε τύχει ανάλογης αντιμετώπισης από τις ελληνικές εταιρίες παραγωγής multimedia εκπαιδευτικών και εγκυκλοπαιδικών εφαρμογών. Μέχρι τώρα είχαμε τίτλους για τη Μουλάν, τις διάφορες επιστήμες, άλλες χρήσιμες (ή μερικές φορές καθόλου) εφαρμογές, ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες και



Μαθαίνοντας για την αρχαία Σπάρτη.

άτλαντες, όμως δεν υπήρχε κάποιος τίτλος που να ασχολείται αποκλειστικά με την αρχαία Ελλάδα, την ιστορία της, τα σημαντικά πρόσωπα που την έκαναν διάσημη, τα γεγονότα και τα πολιτιστικά στοιχεία της εποχής όπου μεσουρανούσε ο ελληνισμός.

Η καλή μας Γεννάδειος, όμως (sic), φρόντισε και γι' αυτό και κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό το νέο τίτλο της που ονομάζεται "Η Αρχαία Ελλάδα". Τι περιέχει; Η συσκευασία



Ο μύθος με τον Θησέα, την Αριάδνη και το ...νονό του Αιγαίου.

του CD αναγράφει ότι μέσω της εφαρμογής "θα μάθετε για τη ζωή και τις συνήθειες των αρχαίων Ελλήνων, θα γνωρίσετε τις πόλεις, τα σπίτια τους, την αγορά, τα ήθη και τα έθιμά τους". Βέβαια, η "Αρχαία Ελλάδα" δεν είναι μια εφαρμογή σχετική με τα ...οικοκυρικά, απλώς



Η βασική οθόνη της εφαρμογής.

μέσω της περιήγησής σας στις διάφορες περιοχές όπου άφησε το στίγμα του ο ελληνισμός, θα μάθετε αρκετά πράγματα για τα γεγονότα και τα πρόσωπα που έμειναν στην ιστορία (ή μυθολογία).

Η βασική οθόνη του προγράμματος εμφανίζει έναν χάρτη της Μεσογείου, έχοντας σημαδεμένες (με επιγραφές) την Ελλάδα, το Βυζάντιο, τη Μικρά Ασία, τη Μασσαλία και τη Μεγάλη Ελλάδα. Αφού διαβάσετε προσεκτικά τις οδηγίες (μέσω της επιλογής "Βοήθεια"), μπορείτε να ξεκινήσετε τα ταξίδια σας. Προσοχή, όμως.

Αν έχετε πάρει στα σοβαρά το όλο ζήτημα της ενασχόλησης με τον τίτλο, τότε μπορείτε να αρχίσετε να αναζητάτε τα 28 κρυμμένα αντικείμενα που υπάρχουν, έτσι ώστε να αποκτήσετε τη δυνατότητα για το κυνήγι του μεγάλου θησαυρού. Οχι, δεν θα σας χαρίσουν κάποια Ferrari ούτε θα αποκτήσετε τις καταθέσεις που πάντα ονειρευόσαστε. Απλώς θα μπορείτε να παίξετε ένα platform παιχνίδι που συμπεριλαμβάνεται στο CD, για να ξεφύγετε από τη μονοτονία της συνεχούς ανάγνωσης πληροφοριών. Αρκετά όμως με τα παιχνίδια. Ας ασχοληθούμε καλύτερα με το κυρίως περιεχόμενο του τίτλου.

Αν επιλέξετε να ταξιδέψετε π.χ. στην αρχαία Ελλάδα και την Πελοπόννησο, τότε θα μάθετε ιστορικά στοιχεία για τις Μυκήνες, την Ολυμπία, τη Σπάρτη, θα δείτε μία (ζωγραφική) αναπαράσταση της ρυμοτομίας ή έστω του ρυθμού των διάφορων πόλεων, να μάθετε για τα σπουδαία ιστορικά πρόσωπα και άλλα τέτοια όμορφα.

Ολα αυτά θα τα βλέπετε μέσω διαδοχικών και συνδεδεμένων οθονών, που όμως είναι λίγο παράξενες στη μετάβαση από τη μία στην άλλη - αν ο γράφων δεν είχε διαβάσει τη Βοήθεια, θα παιδευόταν ακόμη να μάθει ότι για να επιστρέψει στην προηγούμενη οθόνη θα πρέπει να κάνει διπλό δεξί κλικ οπουδήποτε στην οθόνη (εντάξει, καλές οι καινοτομίες, όμως μια επιλογή "επιστροφή" δεν θα έβλαπτε κανέναν). Οι υπόλοιπες περιοχές παρουσιάζονται λίγο πολύ με τον ίδιο τρόπο, με κείμενα και παραστατικά (κωμικά ή μη) σκιτσάκια.

Γενικά η "Αρχαία Ελλάδα" είναι ένας ενδιαφέρων τίτλος, που όμως βαδίζει στα πρότυπα των προηγούμενων τίτλων της Γενναδείου, όσον



Να και κάτι που λίγοι γνωρίζουν: Σύμφωνα με το μύθο, η Μακεδονία πήρε το όνομά της από τον Μακεδόνα, γιο του Δία.

αφορά τουλάχιστον στο περιβάλλον του. Αν δεν υπήρχε το ιδιαίτερα διασκεδαστικό (ανάλογα με τα γούστα, βέβαια) παιχνίδι του χαμένου μεγάλου θησαυρού, τότε θα μπορούσαμε να πούμε με άνεση ότι η εταιρία παίρνει τον κώδικα παλιών εφαρμογών της και απλώς αλλάζει τα κείμενα και τις φωτογραφίες, δίχως να προσθέτει τίποτα νέο στο χώρο (των ελληνικών εφαρμογών).

Καιρός είναι λοιπόν να δούμε και κάτι νέο από την εταιρία και όχι απλώς παιχνίδια και εφαρμογές που μοιάζουν υπερβολικά μεταξύ τους. (σ.σ. Πρόκειται για απλές σκέψεις που προκλήθηκαν όταν ο γράφων είδε ένα ακόμη ιδιαίτερα ενδιαφέρον παιχνίδι από την Ανατολική Ευρώπη να κυκλοφορεί στην αγορά.)

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100MHz, Windows 95 ή νεότερα, 16MB RAM, CD-ROM 12x, 16-bit χρώματα, 640x480
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

BRITANNICA DELUXE CD 2000

Η γνωστή εγκυκλοπαίδεια μπαίνει στο νέο millennium

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Πριν από οποιαδήποτε αναφορά στο περιεχόμενο της εγκυκλοπαίδειας, θα σας διηγηθώ ένα αστείο συμβάν. Πριν από την ενασχόληση με τον τίτλο, ο γράφων είχε δανείσει την εγκυκλοπαίδεια στην οικογένεια ενός φίλου, η οποία είχε στην κατοχή της 2 PCs, έναν 300άρη με 128MB RAM και έναν αρκετά μικρότερο. Το CD κατάφερε να τρέξει μόνο στον μικρότερο, ενώ στον high end κόλλαγε συνέχεια στο σημείο ακριβώς μετά την εκκίνηση του προγράμματος. Υστερα από λίγο καιρό τα 3 CDs της εγκυκλοπαίδειας επέστρεψαν προς εξέταση και παρουσίαση. Στην οικογένεια του γράφοντος τυχαίνει να υπάρχουν επίσης 2 PCs,



Ενα παράδειγμα των άκρως λεπτομερών χαρτών που περιέχονται στην εγκυκλοπαίδεια.

ένας 350άρης με 128MB RAM και ένας επίσης αρκετά παλιότερος. Ε, και εδώ συνέβη το ίδιο: στον high end αρνούνταν να "ξεκολλήσει" μετά το σημείο της εκκίνησης και η δουλειά αναγκαστικά έγινε σε 200άρη. Μόνο κοινό μεταξύ των δύο υποτίθεται (γιατί περί υπόθεσης πρόκειται, όταν δεν μπορείς να τρέξεις σύγχρονα προγράμματα) high end συστημάτων; Η Live...

Τέλος πάντων, ας αφήσουμε αυτά που ίσως να μη σας ενδιαφέρουν καθόλου και ας ρίξουμε μια ματιά στη νέα ηλεκτρονική έκδοση της Britannica, την Deluxe CD 2000. Υστερα από την εγκατάσταση και την εκκίνηση του προγράμματος θα βρεθείτε στη βασική οθόνη της εγκυκλοπαίδειας, από όπου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μία από τις έξι επιλογές - μεθόδους αναζήτησης των πληροφοριών που θέλετε. Από την επιλογή "Ask Britannica" μπορείτε να αναζητήσετε απευθείας την πληροφορία που θέλετε μέσω της πληκτρολόγησης της σχετικής λέξης ή φράσης στο ανάλογο πεδίο. Αν χρησιμοποιήσετε την επιλογή "Compass", θα μεταφερθείτε στην οθόνη με τον επίπεδο χάρτη της Γης, από όπου μπορείτε να εξετάσετε ξεχωριστά συγκεκριμένες ηπείρους και κατ' επέκταση χώρες



Μία σύγκριση της σχέσης πληθυσμού και στρατιωτικού δυναμικού μεταξύ Ελλάδας και Τουρκίας. Ετσι για να μην ξεχνιόμαστε...

μέσα από διαδοχικούς χάρτες. Οι πληροφορίες που μπορείτε να μάθετε αφορούν σε στοιχεία όπως ο πληθυσμός, η πυκνότητα του πληθυσμού, η εκτίμηση για τον αριθμό των κατοίκων στο μέλλον, το ακαθάριστο εθνικό προϊόν, η θνησιμότητα (όσον αφορά στις ηπείρους) και η επίσημη ονομασία, η πρωτεύουσα, το εθνικό νόμισμα, η γλώσσα, η θρησκεία, το νόμισμα (όσον αφορά στις χώρες ξεχωριστά). Το εντυπωσιακό της όλης υπόθεσης είναι ότι ο χάρτης κάθε χώρας εμφανίζει όλες σχεδόν τις μεγάλες πόλεις της, με συνοδευτικά κείμενα για τις περισσότερες από αυτές, τα οποία αναφέρουν ιστορικά κυρίως στοιχεία.

Η τρίτη διαθέσιμη επιλογή της εφαρμογής είναι η Analyst, ένα "αυτόνομο" πρόγραμμα που παρέχει στατιστικά που βοηθούν στη σύγκριση μεταξύ χωρών ή περιοχών. Μέσω της επιλογής αυτής μπορείτε να συγκρίνετε δύο χώρες ή περιοχές όσον αφορά σε δημογραφικά στοιχεία (πληθυσμός, ρυθμός γεννήσεων, πυκνότητα πληθυσμού, ηλικιακές ομάδες, γυναίκες/άντρες, θρησκείες κ.ά.), σε στατιστικά που αφορούν στους γάμους, τη θνησιμότητα και τις γεννήσεις, και σε στατιστικά στοιχεία που αφορούν στο στρατό, το διεθνές εμπόριο, την εθνική οικονομία, την εκπαίδευση και τις τηλεπικοινωνίες. Οπως καταλαβαίνετε, τα στοιχεία αυτά είναι άκρως λεπτομερή, ανάγοντας έτσι την Britannica σε ένα σημαντικό εργαλείο για τη δουλειά, τη σχολή ή οποιαδήποτε άλλη ασχολία σας. Από την Analyst μπορείτε επίσης να μάθετε για την ιστορική πορεία κάθε χώρας ή φυσικά να εξετάσετε όλα τα στοιχεία που αναφέρθηκαν (ανωτέρω) ξεχωριστά.

Η επιλογή "Timelines" οδηγεί σε μια οθόνη, όπου μπορείτε να αναζητήσετε και (φυσικά) να βρείτε πληροφορίες που αφορούν σε σημαντικά γεγονότα, είτε αυτά ανήκουν στο χώρο της επιστήμης είτε στους χώρους της οικολογίας, της ιατρικής, της μουσικής, ακόμη και της λογοτεχνίας. Για να βοηθηθείτε, πάντως, στην αναζήτησή σας μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την ιδιαίτερα χρήσιμη χρονική μπάρα που εμφανίζεται κατακόρυφα στο αριστερό μέρος της οθόνης, η οποία χωρίζει τα γεγονότα σε χρονικές περιόδους (κάθε περίοδος είναι 250 χρόνια). Η επιλογή "Spotlights", τέλος, περιέχει οπτικοακουστικό υλικό για "θέματα ειδικού ενδιαφέροντος". Τέτοια είναι η ανθρώπινη ανατομία, η εξέλιξη της τεχνολογίας με την πάροδο του χρόνου, μια ενότητα που αναλώνεται στην περιγραφή και επεξήγηση της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται σε όλα τα τρενάκια ενός Λούνα Παρκ (ομολογουμένως ιδιαίτερα έξυπνο και πρωτότυπο), τα οικοσυστήματα, τους δεινοσαύρους, τις προεδρικές εκλογές των Η.Π.Α. (αυτό ΑΜΑ θέλουμε το διαβάζουμε) και, τέλος, ένα αφιέρωμα στα κλασικά άρθρα της Britannica, σε επιλεγμένα κείμενα δηλαδή εγκυκλοπαιδειών περασμένων ετών. Επίσης, στο "Spotlights" θα βρείτε την επιλογή για μια περιήγηση στις σελίδες της Britannica, μέσω του Topic Tour, το οποίο δεν είναι άλλο από ακόμη μία διαφορετική κατηγοριοποίηση (ή μέθοδο αναζήτησης) πληροφοριών.

Κλείνοντας, αφού σας αναφέρουμε ότι μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε πληροφορίες της Britannica που βρίσκονται στο Δίκτυο, θα πρέπει να τονίσουμε για άλλη μία φορά τον ομολογουμένως εντυπωσιακό όγκο πληροφοριών που περιέχονται στον τίτλο, καθώς και τη λειτουργικότητα ως προς την αναζήτηση και τον εντοπισμό τους. Αν και μία σύγκριση των πληροφοριών της Britannica με αυτές άλλων ηλεκτρονικών εγκυκλοπαιδειών (π.χ. Encarta) θα ήταν πρακτικώς αδύνατη, μπορούμε να πούμε ότι ως πρόγραμμα η Britannica είναι απείρως πιο λειτουργική και πιο "συμπαγής", δίνοντας την εντύπωση ότι έχει προσεχθεί μέχρι και ο τελευταίος χαρακτήρας στον κώδικα και τα κείμενα που χρησιμοποιήθηκαν. A must have...

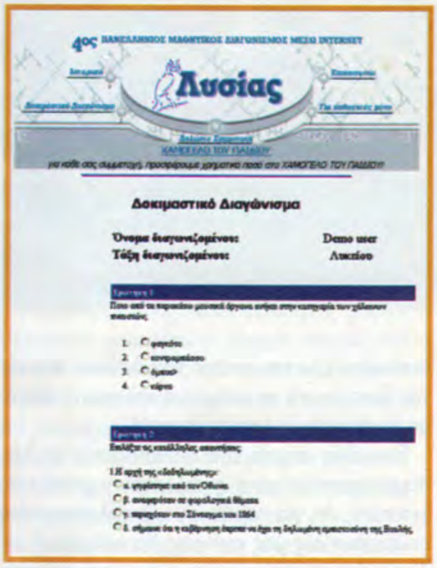
ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Britannica
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/2000/NT 4x, Pentium 133MHz ή ανώτερος, 32MB RAM, 100MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, CD-ROM drive 2x, SVGA, κάρτα ήχου με ηχεία, εκτυπωτής (προτείνεται)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
ΤΙΜΗ: 28.900 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

ΛΥΣΙΑΣ 2000

Γνωρίστε την εκπαίδευση του αύριο

Του Πέτρου Παπαθανασίου

Για τέταρτη συνεχή χρονιά τα Εκπαιδευτήρια Δούκα, η IBM Ελλάς και η Compulink Network, με τη συνεργασία επιστημόνων και εκπαιδευτικών, διάφορων ινστιτούτων, πανεπιστημίων και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων (βέβαια και του "PC Master", που δεν θα μπορούσε να απουσιάζει από μία τόσο αξιόλογη προσπάθεια), οργανώνουν τον Πανελλήνιο Μαθητικό Διαγωνισμό μέσω Internet "ΛΥΣΙΑΣ". Στην προσπάθειά τους αυτή, η οποία χρόνο με το χρόνο στέφεται με όλο και μεγαλύτερη επιτυχία (το 1999 έλαβαν μέρος πάνω από 3.000 μαθητές, όχι μόνο από την Ελλάδα, αλλά και από τη Γερμανία και την Κύπρο), συνδράμει με την τεχνογνωσία της η Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής (ΕΠΥ).



Δείγμα από το δοκιμαστικό διαγώνισμα που προσφέρεται στο site του "Λυσίας", προκειμένου να πάρουν μία ιδέα οι υποψήφιοι διαγωνιζόμενοι σχετικά με το τι τους περιμένει.

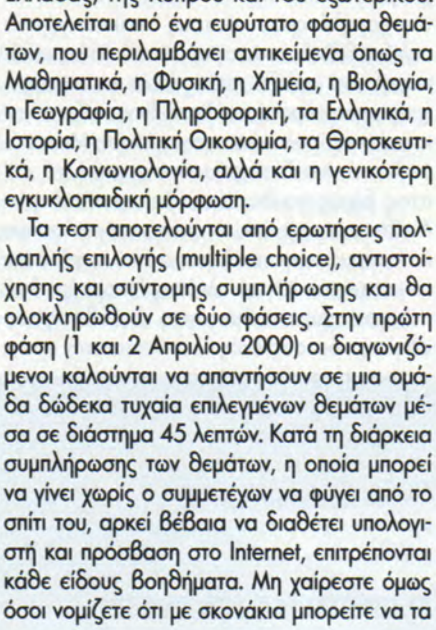
Οι σκοποί του διαγωνισμού είναι πολλαπλοί. Πέρα από τη δυνατότητα που παρέχει στους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν και να εξασκήσουν την κριτική ικανότητά τους, μέσα σε κλίμα συναγωνισμού, επιδιώκει τη μεγαλύτερη προσέγγιση της νεολαίας με τον κόσμο των υπολογιστών και των σύγχρονων τεχνολογιών. Επίσης, μετά τον ντόρο που έχει προκληθεί από τις μεταρρυθμίσεις που συμβαίνουν στην παιδεία, ο τύπος των ερωτήσεων του διαγωνισμού εισάγει τους μαθητές στις νέες τεχνικές αξιολόγησης που πρόκειται να εφαρμοστούν, οι οποίες επιδιώκουν να εκλείψουν τα φαινόμενα της τυφλής απομνημόνευσης και της παπαγαλίας που μαστίζουν την εκπαίδευση μέχρι και σήμερα.



Ενας σύλλογος που στόχο έχει την προστασία των δικαιωμάτων των παιδιών της χώρας μας, στο λογαριασμό του οποίου, με κάθε δήλωση συμμετοχής στον "Λυσίας", κατατίθεται κάποιο ποσόν, ενισχύοντας τις πολύτιμες δραστηριότητές του στον τόπο μας.

Ο διαγωνισμός αφορά σε όλους τους μαθητές των Ε' και ΣΤ' τάξεων του Δημοτικού, του Γυμνασίου και του Λυκείου (ηλικίες 10 έως 18 ετών), που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού. Αποτελείται από ένα ευρύτατο φάσμα θεμάτων, που περιλαμβάνει αντικείμενα όπως τα Μαθηματικά, η Φυσική, η Χημεία, η Βιολογία, η Γεωγραφία, η Πληροφορική, τα Ελληνικά, η Ιστορία, η Πολιτική Οικονομία, τα Θρησκευτικά, η Κοινωνιολογία, αλλά και η γενικότερη εγκυκλοπαιδική μόρφωση.

Τα τεστ αποτελούνται από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (multiple choice), αντιστοίχησης και σύντομης συμπλήρωσης και θα ολοκληρωθούν σε δύο φάσεις. Στην πρώτη φάση (1 και 2 Απριλίου 2000) οι διαγωνιζόμενοι καλούνται να απαντήσουν σε μια ομάδα δώδεκα τυχαία επιλεγμένων θεμάτων μέσα σε διάστημα 45 λεπτών. Κατά τη διάρκεια συμπλήρωσης των θεμάτων, η οποία μπορεί να γίνει χωρίς ο συμμετέχων να φύγει από το σπίτι του, αρκεί βέβαια να διαθέτει υπολογιστή και πρόσβαση στο Internet, επιτρέπονται κάθε είδους βοηθήματα. Μη χαίρεστε όμως όσοι νομίζετε ότι με σκονάκια μπορείτε να τα καταφέρετε, διότι στην περίπτωση που προκριθείτε στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού ξεχάστε εγκυκλοπαίδειες, σχολικά βιβλία και, βέβαια, τη βοήθεια της μαμάς, του μπαμπά ή του μεγάλου αδελφού. Οι συμμετέχοντες στη δεύτερη φάση (13 Μαΐου 2000) θα πρέπει να προσέλθουν στα κατά τόπους εξεταστικά κέντρα και να διαγωνιστούν πάλι σε αντικείμενα ανάλογα της πρώτης φάσης, αλλά τώρα πια βασιζόμενοι μόνο στις δικές τους γνώσεις και ικανότητες.



Οι χορηγοί που συμβάλλουν στην οργάνωση του διαγωνισμού (βάλαμε κι εμείς το χεράκι μας).

Οσοι δεν διαθέτουν σπίτι τους υπολογιστή ή πρόσβαση στο Internet, ας μην απογοητεύονται. Μπορούν κάποια στιγμή μέσα στο σαββατοκύριακο 1- 2 Απριλίου 2000 να μεταβούν σε σχολεία, φροντιστήρια, ΤΕΙ, ΑΕΙ που θα έχουν προκαθοριστεί είτε σε κάποιον από τους κόμβους της Compulink πανελλαδικώς και να συμπληρώσουν τις φόρμες του διαγωνισμού από εκεί.

Επειδή όμως πέρα από την ευγενή άμιλλα και την εκγύμναση των ικανοτήτων τους οι διαγωνιζόμενοι χρειάζονται και υλική ανταμοιβή, οι νικητές της δεύτερης φάσης του διαγωνισμού κερδίζουν μεγάλα δώρα, όπως ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τίτλους multimedia, συνδρομές στο Internet, αλλά και πολλά μικρότερα δώρα. Ακόμη και όσοι δεν διακριθούν θα παραλάβουν αναμνηστικά συμβολικά δώρα. Οσοι από εσάς σκέφτεστε να συμμετάσχετε στον 4ο Πανελλήνιο Μαθητικό Διαγωνισμό μέσω Internet "Λυσίας", έχετε υπόψη σας ότι ακόμη κι αν δεν κερδίσετε, θα έχετε τουλάχιστον την ηθική ικανοποίηση ότι με την εγγραφή σας και μόνο προσφέρετε τη συνδρομή σας στη βελτίωση των συνθηκών διαβίωσης και μόρφωσης των παιδιών στην Ελλάδα, καθώς με κάθε αίτηση συμμετοχής ένα ποσό χρημάτων κατατίθεται στο λογαριασμό του συλλόγου "Το Χαμόγελο του Παιδιού".

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το διαγωνισμό και τον τρόπο διεξαγωγής του, καθώς και τη φόρμα της αίτησης συμμετοχής θα βρείτε στο site του "Λυσίας", στη διεύθυνση www.lysias.gr.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...ΕΚΤΥΠΩΤΗ LASER

Οι εκτυπωτές τεχνολογίας laser προσφέρουν εντυπωσιακές ταχύτητες εκτύπωσης και αξεπέραστη ποιότητα. Στο παρόν άρθρο θα επικεντρωθούμε στους εκτυπωτές του είδους που προορίζονται πρωτίστως για οικιακή χρήση, καθότι το κόστος τους είναι σχετικά χαμηλό και προσιτό σε αρκετούς χρήστες, που επιθυμούν να έχουν όσο το δυνατόν καλύτερα αποτελέσματα στο μικρότερο δυνατό χρόνο.



Η αγορά των προσωπικών laser εκτυπωτών παρουσιάζει συνεχώς αυξανόμενο ενδιαφέρον τα τελευταία χρόνια. Τα προϊόντα του είδους αποτελούν τη βέλτιστη λύση εκτύπωσης, τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και σε εταιρικό περιβάλλον.

Ποια είναι όμως τα πλεονεκτήματα των laser εκτυπωτών της κατηγορίας που ωθούν μια μερίδα αγοραστών να τους προτιμήσουν έναντι των εκτυπωτών τεχνολογίας inkjet; Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός ότι οι inkjet εκτυπωτές έχουν το πάνω χέρι στις πωλήσεις, καθότι προσφέρουν εκτύπωση με χρώμα (όνειρο απατηλό για τους προσωπικούς laser εκτυπωτές), ενώ κοστίζουν σημαντικά φθηνότερα. Γιατί λοιπόν θα πρέπει κάποιος να επενδύσει ένα συνήθως σημαντικά μεγαλύτερο ποσό για την αγορά ενός εκτυπωτή που τυπώνει μόνο ασπρόμαυρα; Φυσικά, δεν μπορεί να δοθεί για όλους τους χρήστες η ίδια απάντηση στο ανωτέρω ερώτημα, καθώς ο καθένας θέτει διαφορετικές απαιτήσεις και χρησιμοποιεί για διαφορετικές εργασίες τον εκτυπωτή. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένοι τομείς εργασίας που καθιστούν επιτακτική την απόκτηση ενός laser εκτυπωτή.

Η βασική παράμετρος που θα πρέπει να λάβουμε υπόψη αφορά στο είδος και τη συχνότητα των εκτυπώσεων που πρόκειται να πραγματοποιούμε. Εάν παράγουμε μεγάλο όγκο εκτυπώσεων κάθε μήνα, τότε ο laser εκτυπωτής θα πρέπει να αποτελεί μονόδρομο, λόγω τόσο της σημαντικά υψηλότερης ταχύτητας εκτύπωσης που προσφέρει όσο και του χαμηλότερου κόστους εκτύπωσης ανά σελίδα. Ειδικά όσον αφορά στο κόστος εκτύπωσης ανά σελίδα, στους laser εκτυπωτές η χρησιμοποιούμενη ανάλυση δεν παίζει τόσο καταλυτικό ρόλο όσο στους inkjet. Μπορούμε λοιπόν να διατηρήσουμε χαμηλά το κόστος δίχως να θυσιάσουμε την ποιότητα. Αντίθετα, στους inkjet πρέπει να μειώσουμε κατακόρυφα την ποιότητα, ώστε να φέρουμε το κόστος σε λογικά πλαίσια. Μπορούμε λοιπόν να ισχυριστούμε ότι η απόσβεση του υψηλού κόστους ενός laser εκτυπωτή πραγματοποιείται σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα εφόσον χρησιμοποιείται εντατικά. Επίσης, η ποιότητα των laser εκτυπωτών είναι σημαντικά καλύτερη από αυτή των inkjet, ειδικά όσον αφορά στην εκτύπωση χαρακτήρων και σχεδίων, όπου απαιτείται απόλυτη ακρίβεια.

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ

Ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να αξιολογήσει ιδιαίτερα τις παραμέτρους της επεκτασιμότητας και του κόστους ανά σελίδα. Με τον όρο επεκτασιμότητα εννοούμε τη δυνατότητα προσθήκης επιπλέον τροφοδοτών, κάρτας δικτύου, μνήμης RAM, κάρτας PostScript κ.ά. Φυσικά, οι δυνατότητες επεκτασιμότητας αφορούν σε συγκεκριμένους χρήστες που χρησιμοποιούν για επαγγελματικούς σκοπούς τον εκτυπωτή. Το κόστος ανά σελίδα όμως αφορά σε όλους τους χρήστες και υπολογίζεται από το κόστος των αναλωσίμων (toner και τύμπανο) σε συνδυασμό με τον αριθμό των σελίδων που είναι δυνατόν να εκτυπώσουν, σύμφωνα πάντα με τα στοιχεία του κατασκευαστή.

Ενα άλλο σημείο στο οποίο πρέπει να δώσουμε προσοχή είναι η μελλοντική χρήση του εκτυπωτή. Αν, για παράδειγμα, διαβλέπουμε ότι οι εκτυπωτικές μας ανάγκες θα αυξηθούν σε όγκο, τότε πρέπει να στραφούμε σε έναν laser εκτυπωτή που να προσφέρει αρκετά υψηλή ταχύτητα εκτύπωσης.

Προσοχή χρειάζεται στους laser εκτυπωτές που χρησιμοποιούν την τεχνολογία GDI. Οι εκτυπωτές αυτοί αναφέρονται πολλές φορές ως Windows εκτυπωτές, αφού δεν διαθέτουν δικό τους επεξεργαστή και μνήμη. Ετσι, για να εκτυπώσουν, πρέπει να δεσμεύσουν πόρους από το λειτουργικό σύστημα και κατ' επέκταση από τον υπολογιστή, ενώ είναι αδύνατη η εκτύπωση από το DOS. Οπως είναι φυσικό, η χρήση του υπολογιστή αποκλείει τον κίνδυνο της αδυναμίας εκτύπωσης εξαιτίας ανεπαρκούς μνήμης (μπορεί να συμβεί στους "συμβατικούς" laser εκτυπωτές), ωστόσο επιβαρύνει σημαντικά το σύστημα. Αν δηλαδή θέλουμε ταυτόχρονα εργασία και εκτύπωση, καλό είναι να αποφεύγονται εκτυπωτές που ακολουθούν αυτήν την τεχνολογία, εφόσον δεν διαθέτουμε ένα σχετικά σύγχρονο σύστημα. Εδώ και καιρό οι κατασκευαστές δείχνουν τον σαφή προσανατολισμό τους σε εκτυπωτές που βασίζονται στο δικό τους επεξεργαστή και τη δική τους μνήμη, δεδομένου ότι η τιμή των συγκεκριμένων εξαρτημάτων έχει πέσει σε πολύ χαμηλά επίπεδα, ενώ οι προσφερόμε-

νες επιδόσεις είναι ασύγκριτα ανώτερες. Προτιμήστε έναν GDI εκτυπωτή μόνο εάν είστε διατεθειμένοι να επενδύσετε τα λιγότερα δυνατόν χρήματα. Πρέπει βέβαια να αναφέρουμε και ένα άλλο πλεονέκτημα των GDI εκτυπωτών πέραν του χαμηλού κόστους τους. Καθότι δανείζονται τη μνήμη από τον υπολογιστή με τον οποίο συνδέονται, μπορούν να τυπώσουν εξαιρετικά πολύπλοκες εικόνες με μεγάλη λεπτομέρεια. Αντίθετα, σε έναν συμβατικό εκτυπωτή ίσως χρειαστεί να κάνουμε κάποιες υποχωρήσεις στη χρησιμοποιούμενη ανάλυση, εάν η μνήμη του -που στα περισσότερα μοντέλα εντοπίζεται στα 2MB- δεν επαρκεί για την εκτύπωση.

Ο ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΟΣ LASER ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Η τεχνολογία που χρησιμοποιούν οι laser εκτυπωτές δεν εμφανίζει ομοιότητες με αυτήν των inkjet εκτυπωτών. Για την εκτύπωση η πληροφορία που μεταφέρεται από τον υπολογιστή στον εκτυπωτή περιέχει ολόκληρη τη σελίδα, σε αντίθεση με τους inkjet εκτυπωτές όπου η πληροφορία μεταφέρεται γραμμή γραμμή. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο οι laser εκτυπωτές είναι εφοδιασμένοι με επαρκή ποσότητα μνήμης. Μάλιστα σε ορισμένες περιπτώσεις (π.χ. φωτογραφίες) ενδέχεται να μην καταστεί δυνατή η εκτύπωση εξαιτίας ανεπαρκούς ποσότητας μνήμης.

Η βασική λειτουργία των laser εκτυπωτών είναι αντίστοιχη με αυτήν των φωτοτυπικών μηχανών. Μία ακτίνα laser σχηματίζει (με ηλεκτροστατική φόρτιση) τους χαρακτήρες και τα σχέδια που πρόκειται να τυπωθούν επάνω σε έναν φωτοευαίσθητο περιστρεφόμενο κύλινδρο που καλείται τύμπανο (drum). Εν συνεχεία, μία σκόνη που καλείται toner προσκολλάται στα σημεία που έχουν φορτιστεί στο τύμπανο, χάρη στην ειδική χημική σύστασή της. Καθώς το τύμπανο περιστρέφεται, μεταφέρει τη σκόνη στο χαρτί και τη σταθεροποιεί θερμαίνοντάς την. Με αυτό τον τρόπο σχηματίζεται μια σελίδα.

Υπάρχουν ωστόσο και εκτυπωτές που ανήκουν στην κατηγορία των laser και οι οποίοι χρησιμοποιούν για πηγή φωτός αντί την ακτίνα laser τις λυχνίες LEDs (οπότε αναφέρονται καταχρηστικά ως laser). Η χρήση των LEDs απλοποιεί αρκετά τη διαδικασία, καθώς αποφεύγεται η τοποθέτηση πολύπλοκου συστήματος φακών και γι' αυτό τα μοντέλα που την υλοποιούν διατίθενται σε χαμηλότερο κόστος. Ωστόσο, το αρνητικό στοιχείο στη χρήση των LEDs είναι ο περιορισμός του μέγιστου αριθμού που μπορούν να τοποθετηθούν, περιορίζοντας κατ' επέκταση την τελική ανάλυση του εκτυπωτή.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Η **Brother** κατασκευάζει εδώ και χρόνια ιδιαίτερα αξιόλογους laser εκτυπωτές. Τα νεότερα προϊόντα της κατασκευάστριας συνεχίζουν την καλή παράδοση, προσφέροντας κορυφαίες επιδόσεις και ποιότητα εκτύπωσης για την κατηγορία τους. Το μοντέλο **HL-1240** προορίζεται τόσο για προσωπική χρήση όσο και για μικρές επιχειρήσεις. Τυπώνει 12 σελίδες το λεπτό και διαθέτει ανάλυση 600x600dpi. Είναι συμβατό με



Windows 3.1, 95, 98, NT 4.0 και DOS (όπου εκτυπώνει με ανάλυση 300x300 dpi), ενώ διαθέτει drivers και για τους υπολογιστές της Apple. Υποστηρίζει προσομοίωση του προτύπου PCL4. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, η μνήμη των 2MB σε συνδυασμό με τη γρήγορη μηχανή και τον ενσωματωμένο επεξεργαστή των 66MHz μπορούν να εκτυπώσουν την πρώτη σελίδα σε χρόνο μικρότερο των 15 δευτερολέπτων. Σημειώνουμε επίσης ότι απαιτεί χρόνο 45 δευτερολέπτων ώστε να ζεσταθεί. Ο HL-1240 συνδέεται στον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας ή μέσω της USB, ώστε να προσφέρει υψηλότερες επιδόσεις. Προαιρετικά μπορεί να δεχτεί και κάρτα δικτύου. Ο αυτόματος τροφοδότης δέχεται έως 250 φύλλα μεγέθους A4, B5, A5 ή A6, ενώ η έξοδος του εκτυπωτή μπορεί να συγκρατήσει έως 150 από αυτά. Φυσικά, είναι σε θέση να δεχτεί φακέλους και ετικέτες, φτάνει το ελάχιστο μέγεθος να εντοπίζεται σε 70x116 χιλιοστά (πλάτοςχμήκος). Το μέγιστο μέγεθος του χαρτιού δεν μπορεί να υπερβεί τα 216x356 χιλιοστά. Διαθέτει δυνατότητα εκτύπωσης πολλαπλών σελίδων σε μία ή σε τμήματα αυτής. Στο επάνω μέρος του διαθέτει τέσσερα ενδεικτικά LEDs, που ενημερώνουν το χρήστη για τις τρέχουσες λειτουργίες, καθώς και διακόπτη on/off. Η απόδοση του HL-1240 είναι άκρως ικανοποιητική. Τα καταφέρνει πολύ καλά στην εκτύπωση κειμένου και γραφικών, ενώ αγγίζει την ονοματική ταχύτητά του. Ο driver διαθέτει πληθώρα επιλογών που θα καλύψουν και τους πιο απαιτητικούς. Επίσης, παρέχει βοήθεια με την απεικόνιση βίντεο. Ο εκτυπωτής διαθέτει δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε δύο toner, το πρώτο εκ των οποίων μπορεί να τυπώσει έως και 3.000 σελίδες, ενώ το δεύτερο 6.000 σελίδες. Το τύμπανο διαρκεί για την εκτύπωση 20.000 σελίδων. Ο HL-1240 έχει διαστάσεις 360x375x235 χιλιοστά (πλάτοςχβάθοςχύψος) και καταναλώνει 270W όταν τυπώνει. Εάν πιστεύετε ότι θα πρέπει να επενδύσετε μία περιουσία για την απόκτησή του, απατάστε, καθώς το νέο μοντέλο της Brother θα σας στοιχίσει περίπου 136.000 δρχ. Το φθηνότερο νέο μοντέλο της Brother, ονόματι **HL-1030**, διαθέτει τα ίδια χαρακτηρι-



στικά, αλλά η ταχύτητα εκτύπωσης περιορίζεται στις 10 σελίδες ανά λεπτό. Επιπλέον, δεν διαθέτει προσομοίωση PCL4 και δυνατότητα λειτουργίας σε υπολογιστές της Apple.

Η **Canon** παράγει τόσο inkjet όσο και laser εκτυπωτές. Το νεότερο μοντέλο της εταιρίας στην τελευταία κατηγορία ονομάζεται **LBP-800** και ικανοποιεί την πλειονότητα του αγοραστικού κοινού. Πρόκειται για έναν μικρό σε όγκο εκτυπωτή με πολύ όμορφη εξωτερική εμφάνιση, που εκτυπώνει έως οκτώ σελίδες το λεπτό και χρησιμοποιεί ανάλυση 600x600 dpi. Ο εκτυπωτής



δέχεται έως 125 φύλλα στον αυτόματο τροφοδότη του, ενώ μπορεί να συγκρατήσει 100 από αυτά στην έξοδό του. Χρησιμοποιεί την τεχνολογία Canon Advanced Printing Technology (CAPT), σύμφωνα με την οποία είναι σε θέση να προσφέρει ταχύτατη εκτύπωση. Προαιρετικά μπορεί να δεχτεί και κάρτα δικτύου για τη διασύνδεσή του σε επιχειρήσεις. Το toner διαρκεί για την εκτύπωση 2.500 σελίδων μεγέθους A4. Ο LBP-800 δέχεται φυσικά διάφορα μεγέθη χαρτιού όπως legal, executive, letter και B5. Συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας και συνοδεύεται από drivers για τα Windows 95/98/NT 4.0, οι οποίοι αφήνουν άριστες εντυπώσεις. Σημειώνουμε επίσης ότι κατά την εκτύπωση καταναλώνει μόλις 100W. Οι διαστάσεις του ανέρχονται σε 345x312x266 χιλιοστά και το βάρος του φτάνει τα 6,2 κιλά. Ο Canon LBP-800 κοστίζει 117.000 δρχ., συνιστώντας άριστη αγορά για όσους αναζητούν ποιοτική εκτύπωση. Χάρη στην κορυφαία ποιότητά του, ο εκτυπωτής καταφέρνει να διακριθεί χωρίς να αποτελεί ένα ταχύτατο μοντέλο.

Η **Lexmark** προσφέρει καταξιωμένους εκτυπωτές. Το νεότερο μοντέλο με την ονομασία **Optra E310** προσφέρει ταχύτητα εκτύπωσης 8 σελίδων το λεπτό και ανάλυση 600x600 dpi. Χάρη στον RISC επεξεργαστή της Toshiba που ενσωματώνει και ο οποίος τρέχει στα 67MHz, ο εκτυπωτής χρειάζεται 17 δευτερόλεπτα για την εκτύπωση της πρώτης σελίδας. Ο Optra E310 μπορεί να δεχτεί επιπρόσθετες γραμματοσειρές μέσω της μνήμης flash-EEPROM που μπορεί να δεχτεί προαιρετικά. Η βασική μνήμη των 2MB που διαθέτει μπορεί να επεκταθεί έως τα 66MB ώστε να καλύψει κάθε δυνατή απαίτηση. Προαιρετικά μπορούμε να προμηθευτούμε EDO RAM των 4, 8, 16, 32 ή 64MB, καθώς και flash modules των 1, 2 ή 4MB. Ο εκτυπωτής συνδέεται μέσω της παράλληλης θύρας ή του USB interface και προσφέρει προσομοίωση των προτύπων PCL6, PCL5e καθώς και της PostScript Level 2. Το software της Lexmark με την ονομασία MarkVision είναι πολύ εύκολο στη χρήση του και παρέχει πληθώρα επιλογών. Σημειώνουμε ότι ο Optra E310 είναι σε θέση



να προσφέρει ανάλυση 1.200dpi, ανάλογα με το μέγεθος του προς εκτύπωση αρχείου και την εγκατεστημένη μνήμη. Υποστηρίζει τα λειτουργικά συστήματα Windows 3.1, 95, 98, NT 4.0, ενώ μπορεί να δεχτεί κάρτα δικτύου για τη λειτουργία του στα γνωστότερα δικτυακά συστήματα. Οι διαστάσεις του ανέρχονται σε 224x345x365 χιλιοστά (ύψοςxπλάτοςxβάθος) και το βάρος του σε 7,5 κιλά. Διαθέτει μόνο ένα πλήκτρο στην πρόσοψή του καθώς και έξι ενδεικτικά LEDs για τις διάφορες λειτουργίες. Συνολικά ο Optra E310 θα μπορούσε να ανήκει άνετα σε υψηλότερη κατηγορία εκτυπωτών. Η τιμή του εντοπίζεται στις 141.000 δρχ.

Η **OKI** βασίζει τα προϊόντα της στην τεχνολογία LED. Ο **OKIpage 10e** είναι το πρώτο από τα δύο μοντέλα της OKI στην κατηγορία των 10σέλιδων εκτυπωτών και προσφέρει υψηλή ταχύτητα και ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης. Ο εκτυπωτής προσφέρει ανάλυση 600dpi και προτείνεται για χρήση σε κείμενα και λιγότερο σε φωτογραφίες, όπου αποδίδει ασθενέστερα. Είναι αρκετά ογκώδης και διαθέτει ένα μακρόστενο σχήμα που τον διαφοροποιεί πλήρως από τα υπόλοιπα μοντέλα. Ο επεξεργαστής που διαθέτει είναι ένας MIPS R3000 και συνοδεύεται από 4MB βασικής μνήμης, η οποία επεκτείνεται στα 37MB με τη χρήση SIMM modules. Χάρη στο γρήγορο μηχανισμό η πρώτη σελίδα χρειάζεται μόλις 12 δευτερόλεπτα ώστε να εξαχθεί. Υποστηρίζει τις γλώσσες PCL6/5e, Epson FX καθώς και IBM Proprinter IIIXL. Η επικοινωνία με τον υπολογιστή γίνεται μέσω της σχετικά αργής παράλληλης θύρας. Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, αφού περιλαμβάνει μόλις ένα πλήκτρο για τον έλεγχο των βασικών λειτουργιών καθώς και τέσσερα ενδεικτικά LEDs. Ο ενσωματωμένος τροφοδότης δέχεται 250 φύλλα, ενώ υπάρχει δυνατότητα για επέκταση στα 750 με τη χρήση προαιρετικού τροφοδότη 500 φύλλων. Προαιρετικά υπάρχει δυνατότητα επιλογής τροφοδότη, ο οποίος δέχεται ταυτοχρόνως 50 φα-

ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Η ταχύτητα εκτύπωσης που αναφέρουν οι κατασκευαστές μετριέται συνήθως με 5% επικάλυψη μιας σελίδας A4. Ωστόσο, τα κείμενα, οι φωτογραφίες ή οι εικόνες που τυπώνει ο μέσος χρήστης ξεφεύγουν πολύ από τον ανωτέρω υπολογισμό. Ετσι, δεν είναι καθόλου απίθανο ένας εκτυπωτής με ονομαστική ταχύτητα 10 σελίδων το λεπτό να τυπώνει μία φωτογραφία σε ένα λεπτό ή 2-3 σελίδες πολύπλοκου κειμένου (δηλαδή συνδυασμός χαρακτήρων και σχεδίων). Προτού λοιπόν βιαστείτε να πείτε "τι χρειάζομαι έναν γρήγορο εκτυπωτή;", αναλογιστείτε ότι τις περισσότερες φορές όλοι οι εκτυπωτές αποδίδουν χαμηλότερα στην πράξη από την ονομαστική ταχύτητά τους (το πόσο χαμηλότερα εξαρτάται βέβαια από τη φύση της εργασίας σας). Σημειώνουμε επίσης ότι ο αριθμός των σελίδων που μπορεί να εκτυπώσει τόσο το toner όσο και το τύμπανο μετριούνται από τους κατασκευαστές με τον ίδιο ακριβώς τρόπο (δηλαδή με 5% επικάλυψη της σελίδας), οπότε δεν αντιπροσωπεύουν πάντα τη διάρκεια ζωής στην πράξη.

κέλους και 100 φύλλα A4. Ο εκτυπωτής είναι σε θέση να συγκρατήσει έως 150 φύλλα στην έξοδό του. Φυσικά δέχεται όλα τα γνωστά μεγέθη χαρτιού, όπως A5, A6, B5, Letter, Legal, Executive, καθώς και φακέλους διαφορετικού είδους. Το toner διαρκεί για την εκτύπωση 2.500 σελίδων, ενώ το τύμπανο για 14.000 - 20.000 σελίδες ανάλογα με τη χρήση. Η OKI συνοδεύει τον εκτυπωτή με drivers για τα Windows 3.1, 95/98 και NT 4.0, ενώ παρέχει driver και για τους υπολογιστές Macintosh. Η τιμή του OKIpage 10e εντοπίζεται στις 144.000 δρχ.



Το μοντέλο **OKIpage 10ex** βασίζεται στην ίδια μηχανή με τον OKIpage 10e, ενώ είναι ίδιο και εξωτερικά. Ωστόσο, το συγκεκριμένο μοντέλο διαθέτει μία LCD οθόνη, μέσω της οποίας ο χρήστης ενημερώνεται για την πρόοδο της εκτύπωσης. Πέραν του LCD, τυπώνει σε υψηλότερη ανάλυση (600x1.200 dpi) αλλά χρησιμοποιεί τις ίδιες γλώσσες. Συνολικά, είναι μια βελτιωμένη έκδοση του 10e, η οποία διαθέτει έναν περισσότερο επαγγελματικό προσανατολισμό. Οι διαστάσεις των εκτυπωτών της OKI εντοπίζονται σε 200x330x311 χιλιοστά (ύψοςxπλάτοςxβάθος), ενώ το βάρος δεν ξεπερνά τα 10 κιλά. Στην αγορά ενδέχεται να συναντήσετε και τα προϊόντα χαμηλού κόστους της εταιρίας, που προτείνονται σε όσους δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις. Το μοντέλο **OKIpage 4W+** (του οποίου η παραγωγή έχει σταματήσει) αποτελεί σήμερα τον φθηνότερο εκτυπωτή κατηγορίας laser με κόστος που εντοπίζεται στις 75.000 δρχ. Προσφέρει ανάλυση 600dpi και ταχύτητα εκτύπωσης τεσσάρων σελίδων ανά λεπτό. Το μοντέλο **OKIpage 6W** διαθέτει δυνατότητα εκτύπωσης έξι σελίδων το λεπτό, χρησιμοποιεί την ίδια ανάλυση και κοστίζει 88.000 δρχ. Και οι δύο εκτυπωτές κάνουν χρήση της τεχνολογίας εκτύπωσης LED, ενώ είναι GDI εκτυπωτές, οπότε δεν διαθέτουν δική τους μνήμη και επεξεργαστή.

Η **Xerox** διαθέτει κορυφαίους επαγγελματικούς εκτυπωτές, ενώ πρόσφατα παρουσίασε και τη νέα της σειρά στους προσωπικούς εκτυπωτές, η οποία προσφέρει εντυπωσιακή απόδοση. Το μοντέλο **DocuPrint P8ex** προσφέρει ταχύτητα εκτύπωσης 8 σελίδων το λεπτό και χρησιμοποιεί την υψηλή ανάλυση των 1.200x1.200 dpi. Με την πρώτη ματιά ξεχωρίζει ο σχεδιασμός του και αυτό γιατί εξωτερικά είναι πανομοιότυπος με το μοντέλο της Lexmark, τον Optra E310. Υπάρχει ωστόσο μια μικρή διαφοροποίηση στα πλήκτρα ελέγχου. Το συγκεκριμένο μοντέλο συνδέεται μέσω του USB interface με τον υπολογιστή, ωστόσο υπάρχει και η παράλληλη θύρα. Φυσικά, προτείνεται ο πρώτος τρόπος για καλύτερες επιδόσεις. Προαιρετικά, μπορεί να δεχτεί και κάρτα δικτύου. Ο driver που διαθέτει παρέχει πληθώρα λειτουργιών και φανερώνει την πολυετή εμπειρία της κατασκευάστριας στο χώρο. Ο DocuPrint P8ex υποστηρίζει προσομοίωση του προτύπου PCL6 που έχει αναπτυχθεί από την HP. Η βασική μνήμη του εκτυπωτή εντοπίζεται σε 4MB και είναι δυνατή η αναβάθμισή της στα 36MB με τη χρήση SIMMs των 8, 16 ή 32MB. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, η πρώτη σελίδα απαιτεί χρόνο 19 δευτερολέπτων ώστε να τυπωθεί. Μπορεί να δεχτεί κάθε είδος χαρτιού, όπως διαφάνειες, ετικέτες, φακέλους κ.λπ., ενώ στα γνωστά υποστηριζόμενα μεγέθη προστίθεται και υποστήριξη των Folio και C5. Ο αυτόματος τροφοδότης έχει την ικανότητα να δεχτεί έως 150 φύλλα και να κρατήσει έως 100 από αυτά στην έξοδό του. Το μέγιστο πλάτος ενός φύλλου δεν μπορεί να υπερβαίνει τις 8,5 ίντσες, ενώ το μέγιστο μήκος τις 11 ίντσες.



Πέρα από τις γνωστές εγκατεστημένες γραμματοσειρές, ο DocuPrint P8ex διαθέτει επιπλέον 110 TrueType γραμματοσειρές, οι οποίες υλοποιούνται μέσω software. Οι διαστάσεις του εντοπίζονται σε 345x365x406 χιλιοστά (πλάτοςx βάθοςxύψος), ενώ το βάρος του φτάνει τα 7,5 κιλά. Το toner και το τύμπανο είναι ενιαίο και αλλάζει κάθε 5.000 σελίδες. Συνολικά, η λύση που προσφέρει η Xerox είναι από τις κορυφαίες μεταξύ των οκτασέλιδων εκτυπωτών και όχι μόνο. Ο DocuPrint P8ex κοστίζει 131.000 δρχ. Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί στην αγορά κυκλοφορεί και το μικρότερο μοντέλο DocuPrint P8e, το οποίο κοστίζει ελαφρώς λιγότερα χρήματα (123.000 δρχ.) και προσφέρει ανάλυση 600x600 dpi. Επιπλέον, υποστηρίζει προσομοίωση του παλαιότερου προτύπου PCL5e. Καλό θα είναι λοιπόν να τον αποφύγετε, καθότι η μικρή διαφορά κόστους δεν δικαιολογεί τη μεγάλη διαφορά σε απόδοση.

Η **NEC** έχει ιδιαίτερα καλή παράδοση στους εκτυπωτές τεχνολογίας laser. Το μοντέλο **SuperScript 870** κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό στην αγορά, αλλά καταφέρνει να διεκδικήσει αξιόλογη θέση ακόμα και όταν έρχεται αντιμέτωπο με το σύγχρονο ανταγωνισμό. Ο εκτυπωτής βασίζεται στον επεξεργαστή Adobe PrintGear Imaging Processor των 60MHz, καθώς και στον συνεπεξεργαστή 68000, ο οποίος τρέχει στα 20MHz. Οι δύο επεξεργαστές υποστηρίζονται από μνήμη μεγέθους 2MB. Η μνήμη είναι δυνατό να επεκταθεί έως τα 16MB ώστε να βολέψει πιο αυξημένες απαιτήσεις. Αξίζει να αναφέρουμε ότι γίνεται χρήση της τεχνολογίας Adobe Memory Booster, μέσω της οποίας η διαθέσιμη μνήμη τριπλασιάζεται, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς του κατασκευαστή, με την εφαρμογή εξειδικευμένων αλγορίθμων συμπίεσης. Η ανάλυσή του εντοπίζεται σε 600x600 dpi, ενώ η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης φτάνει τις οκτώ σελίδες το λεπτό. Διαθέτει συμβατότητα με τις γλώσσες Adobe PrintGear 1.2 και PCL 4.5, καθώς και προαιρετική υποστήριξη της γλώσσας PostScript 3 της Adobe. Συνοδεύεται από drivers για το DOS, τα Windows 3.1, 95/98, καθώς και τα Windows NT 4.0. Ο εκτυπωτής διασυνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας ή μέσω της προαιρετικής κάρτας δικτύου, εφόσον πρόκειται να προσφέρει τις υπηρεσίες του σε δικτυακό περιβάλλον. Ο αυτόματος τροφοδότης δέχεται έως 100 φύλλα στην είσοδό του και μπορεί να συγκρατήσει 50 από αυτά στην έξοδό του. Προαιρετικά υπάρχει δυνατότητα απόκτησης επιπλέον τροφοδότη χωρητικότητας 500 φύλλων. Οι διαστάσεις του εκτυπωτή ανέρχονται σε 394x291x267 χιλιοστά και το βάρος του φτάνει τα 8 κιλά. Διατίθενται δύο toners, το πρώτο με δυνατότητα εκτύπωσης 3.000 σελίδων και το δεύτερο με τις διπλάσιες σελίδες. Η τιμή του SuperScript 870 εντοπίζεται στις 140.000 δρχ., αποτελώντας πολύ σοφή επιλογή. PC

USER POWER

ΦΟΙΤΗΤΙΚΕΣ... ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Μία αρκετά μακροσκελής, αλλά συνάμα ενδιαφέρουσα, επιστολή από το φίλο μας Αλέξη θα μας απασχολήσει αυτό το δεκαπενθήμερο. Οι... εξωπανεπιστημιακές δραστηριότητες μερικών φοιτητών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου αποτέλεσαν την αφορμή για ορισμένους προβληματισμούς που οφείλουμε να σχολιάσουμε.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ας δούμε το γράμμα του Αλέξη: *"Χαιρετώ τους κονδυλοφόρους του 'PC Master'.*

Θα ξεκινήσω με μία αστεία ιστορία που μου συνέβη. Είμαι από Θεσσαλονίκη και όπως όλοι γνωρίζουν, στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο ανθούν τα πειρατικά CDs, που πωλούνται από τους φοιτητές. Πριν από 2 μήνες αποφάσισα να αγοράσω το NBA LIVE 2000 και εγώ απ' τους φοιτητές. (Να ξεκαθαρίσω ότι έχω το NBA Live 98 αυθεντικό και ότι έχω και αυθεντικά και πειρατικά παιχνίδια). Το είχα δοκιμάσει στο demo του 'PC Master' και μου άρεσε αρκετά. Όμως, ενώ το εξώφυλλο ήταν του 2000, όταν γύρισα σπίτι και το έτρεξα, ανακάλυψα έντρομος ότι ήταν το 99. Αφού ξεστόμισα ό,τι βρώμικη λέξη ήξερα, αποφάσισα με ψυχραιμία να το δοκιμάσω, μήπως και αυτό είναι καλύτερο απ' το 2000, που ούτως η άλλως έτρεχε ολίγον τι χάλια στον υπολογιστή μου (P 233 MMX, Voodoo 2, 64MB RAM, SoundBlaster 64, Diamond Stealth 64 VRAM 2MB, 6,4GB Seagate, 19" Sony, CD- ROM 32x Mitsumi). Τελικά, η EA Sports μάς δουλεύει κανονικά μου φαίνεται; Το 99 είναι ΑΚΡΙΒΩΣ ίδιο με το 2000 στο gameplay. Οι μόνες διαφορές είναι στα γραφικά και τις επιλογές. Αποφάσισα να το κρατήσω, αφού έτρεχε και 'τζάμι'. Και τώρα αρχίζουν τα τραγικά.

- Γιατί εγώ να δώσω 10.000 να αγοράσω κάτι που είναι κατά το 90% ίδιο με το προηγούμενο και επιπλέον για να το απολαύσω, θα πρέπει να δώσω άλλες 50.000 (το λιγότερο) για αναβάθμιση;

Η EA SPORTS πάντα, όταν ετοιμάζει τη νέα έκδοση του FIFA ή του LIVE, δεν διορθώνει επίτηδες λάθη της προηγούμενης έκδοσης, έτσι ώστε οι καταναλωτές να έχουν κάποιον λόγο να περιμένουν την επόμενη. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα υπερβολικά πολλά λάθη του LIVE 99, που τα περισσότερα δεν έχουν διορθωθεί στη νέα έκδοση:

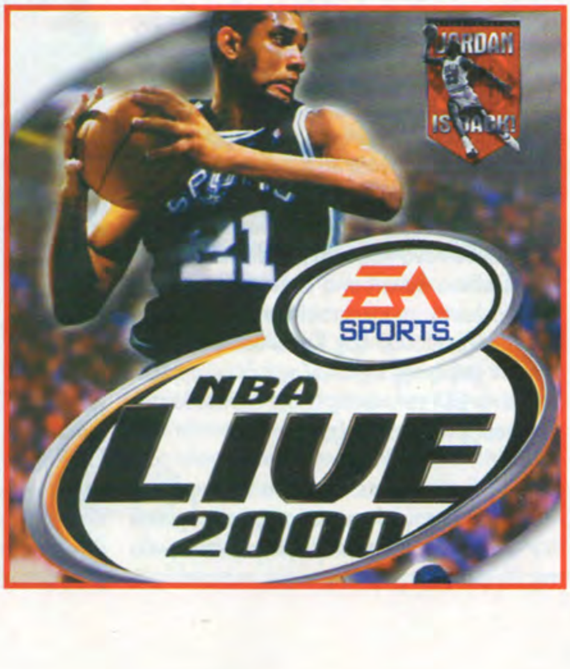
***1)** Οταν ξεκινάς το παιχνίδι για πρώτη φορά, προσπαθεί να σε συνδέσει με το Internet (που δεν έχω) και αν δεν πετύχει, κολλάει. Ευτυχώς, εγώ το έλυσα.*

***2)** Για να πηδήξεις για επιθετικό rebound, πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο που έχεις βάλει για face up και όχι το πλήκτρο του shoot. Τραγικότατο σφάλμα που προκαλεί μπέρδεμα.*

***3)** Οι παίκτες δεν κουράζονται σχεδόν καθόλου, ούτε σε 48λεπτους αγώνες (μόνο αν τρέχεις συνέχεια με turbo), με αποτέλεσμα να χρησιμοποιούνται μόνο οι 5 βασικοί απ' τον υπολογιστή (αλλά και από εσένα, αν έχεις auto substitutions on).*

***4)** Γίνονται υπερβολικά πολλά κλεψίματα, ακόμα και από παίκτες που δεν είναι καλοί σε αυτό και ακόμα κι όταν έχεις σταθερή την μπάλα στα χέρια! Ειδικά όταν κάνεις προσποίηση για shoot, ο υπολογιστής σε κλέβει χωρίς δεύτερη κουβέντα, ενώ δεν προλαβαίνεις καν να σουτάρεις ή να γυρίσεις την πλάτη στο καλάθι.*

***5)** Πολλές φορές η μπάλα χτυπάει στο τα-*



μπλό και ο διαιτητής σφυρίζει ότι έχει βγει έξω!

6) *Οι βολές εκτελούνται πάρα πολύ αργά, αφού μέχρι να βγει ο σταυρός για να σουτάρεις περνάνε 10 sec.!*

7) *Οι προγραμματιστές της EA SPORTS σίγουρα δεν έχουν παίξει μπάσκετ ποτέ, αφού συνεχίζει να υπάρχει στο παιχνίδι κουμπί με το οποίο σπρώχνεις ξεκάθαρα και με δύναμη τον αντίπαλο, υποτίθεται για να κλέψεις την μπάλα. Θα τρελαθούμε τελείως; Ευτυχώς διόρθωσαν το λάθος του 98, όπου όταν είχες μπάλα και σε έσπρωχνε ο αντίπαλος, δεν έδινε φάουλ. Το ανέχτηκα στο 97, στο 98, αλλά πάλι; Υπάρχει και στο 2000 η κίνηση αυτή, αλλά όποτε τη χρησιμοποιείς, δίνει πάντα φάουλ. Τότε γιατί υπάρχει, για πλάκα; Είναι σαν να υπάρχει σε παιχνίδι πόλο κουμπί "πνίγω τον αντίπαλο"! Το χειρότερο είναι ότι, όταν σπρώχνεις κάποιον που δεν έχει στην κατοχή του την μπάλα, ο διαιτητής δεν σφυρίζει τίποτα και αυτό μπορείς να το κάνεις συνέχεια και να μην τον αφήσεις να πιάσει μπάλα!*

Ολα αυτά η EA SPORTS θέλει να μας πείσει ότι δεν τα πρόσεξε; ***Είμαι απόλυτα σίγουρος ότι τα άφησε επίτηδες, για να αγανακτεί ο κατακαημένος gamer και να εύχεται να βγει το επόμενο (που θα διορθώνει μερικά και σίγουρα θα προσθέτει και άλλα).*** *Αυτό συμβαίνει βέβαια και στα FIFA.*

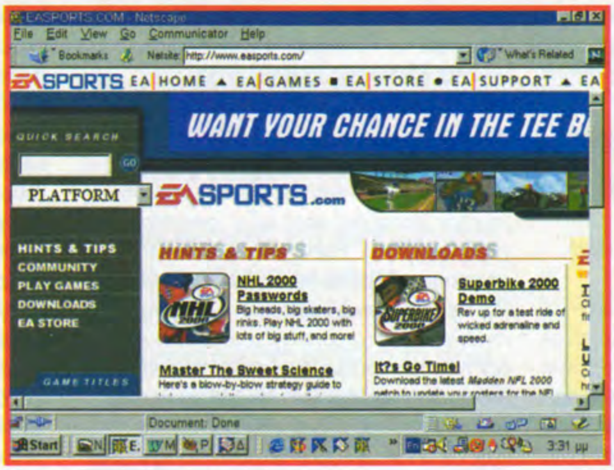
Το 99 το πήρα πειρατικό, επειδή η EA δεν αξίζει δραχμή, και αφού είδα και απόειδα με τα λάθη του 98. Ερωτώ, λοιπόν, ο άμοιρος. Γιατί να αγοράσω κάτι αυθεντικό με 10.000 απ' τη στιγμή που εγγυημένα θα έχει λάθη; Κάποιος πολύ σωστά θα μου πει, τότε μην το αγοράζεις, ρε φίλε. Εδώ προκύπτει ένα άλλο θέμα που πιστεύω ότι δεν έχει θίξει κανένας. Εχω πάρει αυθεντικά (εκτός από άλλα) τα εξής: The Dig - 4.000 δρχ., King's Quest VII - 4.000 δρχ., Zork Nemesis 7.000 δρχ., Diablo Hellfire 4.000 δρχ., Settlers 2 5.000 δρχ. Ερωτώ: Η εταιρία δεν έχει κέρδος με αυτές τις τιμές; Απαντώ: Και βέβαια έχει. Τότε γιατί δεν έχουν απ' την πρώτη στιγμή κυκλοφορίας τους τα παιχνίδια τέτοιες τιμές, αλλά έπειτα από καιρό βγαίνουν ξανά σε φθηνές εκδόσεις; Ξαναμαναπαντώ: Διότι οι εταιρίες αποσκοπούν στο μέγιστο κέρδος. Ναι, αλλά το Quake 2, για παράδειγμα, έχει πουλήσει 1.000.000 αυθεντικά και σίγουρα διπλάσια πειρατικά. Αμα το παιχνίδι είχε απ' την αρχή 5.000, δεν θα το αγόραζαν αυθεντικό και αυτοί που το πήραν αντιγραφή; Με τιμή 10.000 η εταιρία κερδίζει (1.000.000x10.000 =10.000.000.000). Με τιμή 5.000 θα το αγοράσουν σίγουρα τουλάχιστον άλλοι τόσοι (2.000.000x5.000= 10.000.000.000). Αρα η εταιρία πάλι τα ίδια θα κερδίσει (και τα καταστήματα επίσης).

Κύριοι συντάκτες, που είστε εναντίον της πειρατείας (πάντως εγώ είμαι), πολλά παιχνίδια δεν χρειάζεται να τα αγοράσετε, αφού σας τα δίνουν δωρεάν για reviews, τα τελειώνετε και ούτε γάτα ούτε ζημιά, δηλαδή μιλάτε εκ του ασφαλούς. Επίσης, πού ξέρω εγώ ότι εσείς δεν αντιγράφετε τα παιχνίδια που σας δίνουν δωρεάν για review; (Για προσωπική χρήση, δεν εννοώ ότι τα πουλάτε.)

Ακόμα, πειρατής είναι και αυτός που έχει αντιγραμμένες κασέτες μουσικής (ακριβώς η ίδια παρανομία με την αντιγραφή CD-ROM). Εσείς δεν έχετε;

Εχω καταλάβει ότι οι εταιρίες (όχι όλες) δεν παίρνουν υπόψη τους τις υποδείξεις των παικτών και κάνουν ό,τι θέλουν, αδιαφορώντας για το αν το παιχνίδι θα έχει λάθη. Εγώ κατέθεσα τους προβληματισμούς μου και σε καμία περίπτωση δεν θεωρώ την πειρατεία λύση.

Με εκτίμηση, Αλέξης



ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το king size γράμμα, αλλά ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Το Quake 2 το έχω αυθεντικό, όπως και άλλα περίπου 40 παιχνίδια.

ΥΓ. 3: Εχω βρει, σε γνωστό κατάστημα, το Lands of Lore 3 αντί 4.500 δρχ. (αυθεντικό φυσικά), όπως και το Dark Forces, όπου το ένα κουτί έγραφε 13.000(!) και το άλλο 20.800(!!!!!).

ΥΓ. 4: This pleasant shade of gray..."

Τα διάφορα marketing tricks των εταιριών δεν αποτελούν σε καμιά περίπτωση λόγο για να παρανομήσει κάποιος που διαφωνεί μαζί τους. Ετσι χάνει και το όποιο δίκιο πιθανόν έχει στην κριτική του.

Καταρχήν, Αλέξη, θα σημειώσω για άλλη μία φορά πως αυτό που με εκπλήσσει στα περισσότερα παιδιά που αγοράζουν πειρατικά CDs είναι η αγωνιώδης προσπάθειά τους να βρουν συμμάχους. Αλλοτε με εύσχημο τρόπο ("εντάξει, βρε παιδιά, δεν είναι δα και κανένα έγκλημα") κι άλλοτε με απύθμενη θρασύτητα, όπως στη δική σου περίπτωση ("γιατί, εσείς δηλαδή δεν παρανομείτε";), ψάχνουν απεγνωσμένα μια κουβέντα που θα τους κάνει να νιώσουν καλύτερα. **Δεν λέω, το γεγονός πως η συνείδησή σας σάς ελέγχει αποτελεί οπωσδήποτε ένα θετικό δείγμα, άσχετα αν μετά επικρατεί η άποψη του "δεν βαριέσαι, μωρέ, ας γλιτώσουμε μερικά χιλιάρικα"...**

Αναφορικά με το επιχείρημά σου πως οι εταιρίες πουλάνε τα hot games σε ακριβές τιμές κατά τη διάρκεια των πρώτων ημερών της κυκλοφορίας τους, βεβαίως και το κάνουν για να κερδίσουν χρήματα από τους πιο πωρωμένους, που δεν θέλουν να περιμένουν ούτε στιγμή προκειμένου να απολαύσουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Ωστόσο, τα διάφορα marketing tricks των εταιριών δεν αποτελούν σε καμιά περίπτωση λόγο για να παρανομήσει κάποιος που διαφωνεί μαζί τους. Ετσι χάνει και το όποιο δίκιο πιθανόν έχει στην κριτική του. Οι επιχειρήσεις πάντοτε θα αποσκοπούν στο μέγιστο κέρδος, αυτός είναι ο σκοπός τους, γι' αυτό το λόγο δημιουργήθηκαν - αλλιώς θα λέγονταν κοινωφελή ιδρύματα. Θα ήθελα να επισημάνω και κάτι ακόμα: Το γεγονός ότι κάποια παιδιά εκμεταλλεύονται το πανεπιστημιακό άσυλο για να παρανομήσουν είναι πολύ πιθανό να στηρίξει μελλοντική κατάργηση του ίδιου του ασύλου, αν κάποιες κυβερνήσεις το χρησιμοποιήσουν ως αφορμή. Μην το ρίχνετε λοιπόν και πολύ στο χαβαλέ, γιατί πολλές καταστάσεις που σας φαίνονται αθώες και ακίνδυνες μπορεί να έχουν προεκτάσεις που ούτε καν φαντάζεστε....

μεταξύ μας

ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ;

Να λοιπόν που έφτασε η ώρα να κατηγορηθεί -εμμέσως πλην σαφώς- το "PC Master" για προώθηση της πειρατείας. Αντε να δούμε τι θα ακούσουμε ακόμα.

Επανέρχομαι στο θέμα της πειρατείας, καθώς πιστεύω ότι το γράμμα του αναγνώστη που ακολουθεί έχει να προσφέρει κάτι νέο στα όσα έχουν μέχρι τώρα γραφτεί. Το γράμμα αυτό δεν ασχολείται με την πειρατεία γενικότερα, αλλά με την αντιμετώπισή της από τις σελίδες του περιοδικού. Στα ζητήματα που επικεντρώνεται ο Half-X θα αναφερθώ με λεπτομέρεια στη συνέχεια.

"mia apopsh gia thn peirateia(pros th sthlh meta3y mas)

Αγαπητό 'PC Master',

Αρχικά θα πρότεινα να γνωριστούμε. Είμαι ένας 20χρονος φοιτητής που ασχολείται λίγο με τα παιχνίδια, λίγο με το Internet, λίγο με τον προγραμματισμό και που όπως θα κατάλαβες είσαι ένα περιοδικό που με καλύπτει απόλυτα με τη θεματολογία του. Ωστόσο, δεν μπορώ να πω ότι αγοράζω ανελλιπώς τα τεύχη σου, αφού τις μισές φορές προτιμώ να αγοράζω κανένα πειρατικό CD. Ηταν απότομο αυτό; Δεν πειράζει, έτσι για προθέρμανση, αφού το θέμα το οποίο θα προσπαθήσω να προσεγγίσω είναι αυτό της παραγωγής και πώλησης αντιγράφων και όχι αυθεντικών CDs.

Θέλω να ξεκινήσω εκφράζοντας τη μερική διαφωνία μου στις πάγιες απόψεις του περιοδικού στο επίμαχο θέμα και την πλήρη αντίθεσή μου στον τρόπο με τον οποίο πραγματεύεστε το ζήτημα.

Σχετικά με τις απόψεις του 'PC Master': Το ότι τα πειρατικά CDs είναι παράνομα δεν περιμέναμε να το μάθουμε από ένα περιοδικό, αφού η καταστρατήγηση της πνευματικής ιδιοκτησίας ερεθίζει από μόνη της το αίσθημα λαϊκού δικαίου. Ωστόσο, το παρόν περιοδικό μάλλον περιμένει κάποιον άλλο να του εξηγήσει πως σε κάθε έγκλημα υπάρχουν παράμετροι που πολλές φορές ονομάζονται ελαφρυντικά. Βέβαια, για το θέμα της πειρατείας δεν θα επικαλεστώ ούτε τον πρότερο έντιμο βίο ούτε κάποιον άλλο νομικό όρο. Θα επικαλεστώ όμως:

- Το υπερκαταναλωτικό πνεύμα της εποχής, στο οποίο το 'PC Master' συμβάλλει τα μέγιστα. Βλέποντας τα reviews από τους μήνες Οκτώβριο, Νοέμβριο και Δεκέμβριο, παρατηρώ 6 παιχνίδια που χαρακτηρίζονται από τη βαθμολογία τους (96-100) ως All Time Classics και που προτρέπετε γι' αυτά (σχεδόν διατάζετε) κατά λέξη: 'αποκτήστε τα χωρίς συζήτηση'. Επίσης, βλέπω αλλά 9 με χαρακτηρισμό μέσω της βαθμολογίας (91-95) ως 'εξαιρετικά' και που στα αναλυτικά reviews μάς λέτε, ούτε λίγο ούτε πολύ, ότι αν δεν τα αποκτήσουμε, δεν σεβόμαστε την ιδιότητά μας ως gamers. Με άλλα λόγια, το τελεσίγραφο του περιοδικού σας έχει ως εξής: 'ή δίνετε 60.000+ το μήνα (το λιγότερο) και είστε gamers ή δεν σέβεστε τον εαυτό σας'. Επειδή όμως όλοι θέλουν να σέβονται τον εαυτό τους αλλά λίγοι διαθέτουν 60.000+ το μήνα για PC games, εξωθούνται στην αγορά 5 'υποχρεωτικών' (κατά το 'PC Master') παιχνιδιών το μήνα με 12.000 δρχ. ως αντίγραφα.

- Επίσης θα επικαλεστώ τη διαφημιστική πλημμυρίδα, στην οποία επίσης συνεργεί το περιοδικό σας. Το τεύχος Ιανουαρίου έχει 10 σελίδες με άμεσες διαφημίσεις παιχνιδιών, ενώ οι έμμεσες εντοπίζονται σε πάρα πολλές στήλες όπως του TOP 5 των καταστημάτων. (Κατά τη γνώμη μου, για αποφυγή παρεξηγήσεως οι έμμεσες διαφημίσεις είναι και ακούσιες.)

- Οι γρήγοροι ρυθμοί εναλλαγής των δεδομένων στον τομέα των υπολογιστών έχουν στερήσει την ψυχραιμία από τους καταναλωτές, με αποτέλεσμα οι τελευταίοι να οδηγούνται στη λήψη και την πραγματοποίηση αποφάσεων 'εν βρασμώ ψυχής'. Ετσι, όταν κάποιος λυπηθεί τις 12.000 που έδωσε για κάποιο παιχνίδι επειδή βιάστηκε να αποφασίσει, την επόμενη φορά δεν θα κάτσει να σκεφτεί περισσότερο αλλά θα δώσει για ένα πειρατικό CD 2.500 δρχ., που ούτως ή άλλως δεν θα τις λυπηθεί.

Στη συνέχεια θα ήθελα να θίξω τον τρόπο με τον οποίο το περιοδικό σας πραγματεύεται το θέμα. Προσωπικά τους μη αυθεντικούς τίτλους που κατέχω, ούτε από τον Μαυρογένη τους προμηθεύτηκα ούτε έχουν επάνω νεκροκεφαλή και οστά. Ολα τα αντίγραφά μου είναι αγορασμένα από μαγαζιά και μάλιστα πολλά κατόπιν προτάσεως των υπαλλήλων για αγορά του αντιγράφου παρά του αυθεντικού. Αν σας έλεγα τα ονόματα των καταστημάτων αυτών, θα έχανα και την παραμικρή ελπίδα δημοσίευσης, αφού θα με κατηγορούσατε για ανώνυμη και χωρίς αποδείξεις καταγγελία. Ομως εγώ είμαι σίγουρος ότι γνωρίζετε την πραγματικότητα και αν θέλατε να προσφέρετε κάτι ουσιαστικό κατά της πειρατείας παρά να ηθικολογείτε, ας ονοματίζατε υπεύθυνα και στη δικαιοσύνη αν χρειαζόταν τα καταστήματα αυτά. Δεν πιστεύω να υπάρχει κάποια σκοπιμότητα στο να κατακρίνουμε τους πειρατές των πάγκων και της παρέας και στο να εξιδανικεύονται, απλώς και μόνο με τη σιωπή σας, τα καταστήματα στο θέμα της πειρατείας που διαπράττουν.

Τελειώνοντας, κύριοι του περιοδικού, θέλω να σας πω ότι όσο τέλεια παρουσιάζετε τα σχετικά με τους υπολογιστές θέματα τόσο ανίκανα ηθικολογείτε, αφού τότε κινείστε έξω από το γνωστικό σας αντικείμενο.

HALF-X

ΥΓ. 1: Αν μου το δημοσιεύσετε, χάνω 5.000 δρχ. από στοίχημα.

ΥΓ. 2: Αλλά έχω τέτοια περιέργεια για τις απαντήσεις σας που αξίζει να χάσω."

Οπως κατάλαβες, αγαπητέ Half-X, μόλις έχασες το στοίχημα :-).

Πιστεύω ότι προσάπτεις στο περιοδικό ευθύνες οι οποίες δεν του ανήκουν. Και για να γίνω πιο συγκεκριμένος:

- Αν οι κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών βγάζουν πολύ καλά παιχνίδια, δεν μπορείς να κατηγορήσεις το "PC Master" γι' αυτό. Σκοπός του περιοδικού είναι να παρουσιάζει τα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε στιγμή στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών. Αν είναι καλά, τα εξετάζει και λέει πως είναι καλά. Αν όχι, η βαθμολογία θα είναι σημαντικά χαμηλότερη. Επίσης, στο mail σου αναφέρεσαι στους μήνες Οκτώβριο, Νοέμβριο και Δεκέμβριο, την περίοδο δηλαδή που οι εταιρίες κατά παράδοση παρουσιάζουν ό,τι καλύτερο έχουν. Αν στην έρευνά σου διάλεγες τους μήνες π.χ. Ιούνιο, Ιούλιο και Αύγουστο, θα παρατηρούσες ότι τα "All Time Classics" θα ήταν ελάχιστα, αν όχι ανύπαρκτα. Ετσι δουλεύει η αγορά των PC games. Ολες οι εταιρίες ρίχνονται σε έναν αγώνα δρόμου για να παρουσιάσουν τα κορυφαία παιχνίδια τους το πιο "θερμό" τρίμηνο του χρόνου, με αποτέλεσμα τον υπόλοιπο χρόνο να υπάρχουν δύο ή τρία καλά παιχνίδια κάθε μήνα.

Ωστόσο, ακόμα και το "θερμό" τρίμηνο να εξετάσουμε, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι όλα τα games δεν απευθύνονται σε όλους τους gamers. Τι θέλω να πω; Αν εγώ είμαι adventure-άς, θα κοιτάξω ποιο είναι το

κορυφαίο adventure του μήνα. Δεν με ενδιαφέρει ποιο θα είναι το κορυφαίο flight simulator, sports game, strategy game ή platform game, διότι απλώς δεν ασχολούμαι με αυτά και δεν θα τα αγόραζα, είτε με προέτρεπε το "PC Master" είτε όχι. Αντίστοιχα αν είμαι οπαδός των strategies, ουδεμία όρεξη έχω να μάθω ποιο είναι το καλύτερο π.χ. RPG του μήνα. Δεν πα να του βάλει 200% βαθμολογία το περιοδικό! Πιθανότατα δεν θα διαβάσω ούτε το review. Κανένας χρήστης δεν παίζει ΟΛΕΣ τις κατηγορίες των games, διότι πολλές από δαύτες τον κάνουν να βαριέται.

Με τις αναλυτικές παρουσιάσεις του, λοιπόν, το "PC Master" διευκολύνει κάθε χρήστη να διαμορφώσει μια άποψη για τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά. Από κει και πέρα, κάθε χρήστης μπορεί να επιλέξει το game που πιστεύει ότι θα τον ικανοποιήσει περισσότερο.

Για να κάνω τα πράγματα πιο λιανά, θα σου πω το εξής: Προσπάθησε να παραλληλίσεις την αγορά των PC games με αυτή των μουσικών CDs. Κάθε μήνα βγαίνουν εκατοντάδες νέα μουσικά άλμπουμ. Τι θα κάνεις; Θα τα αγοράσεις όλα, ή, έστω, αυτά που κάποιο περιοδικό έγραψε ότι είναι καλά; Τι μουσική ακούς; Ροκ; Ποπ; Κλασική; Λαϊκή; Ελαφρολαϊκή; Εντεχνη λαϊκή; Εθνικ; Αν είσαι ροκάς και σου πει το τάδε περιοδικό ότι το νέο άλμπουμ της Κατίνας Μπούλας (υποθετικό όνομα, μην ψάχνετε) είναι το καλύτερο της καριέρας της, θα πας τρέχοντας να το προμηθευτείς; Υποψιάζομαι πως όχι. Γιατί λοιπόν αισθάνεσαι υποχρεωμένος να αγοράσεις ΟΛΑ τα καλά παιχνίδια που προτείνει το περιοδικό;

- Οσον αφορά στις διαφημίσεις: Ποια είναι ακριβώς η πρότασή σου; Να μη δεχόμαστε διαφημίσεις παιχνιδιών στο περιοδικό; Βάσει ποιου νόμου; Επιπλέον, "έμμεσες διαφημίσεις" θεωρείς και τα reviews;

- Είναι αδύνατον να γνωρίζουμε όλα τα καταστήματα που ασχολούνται με το ευγενές σπορ της πειρατείας. Το ότι αγόρασες το CD από κατάστημα δεν σημαίνει ότι ο πωλητής δεν είναι... Μαυρογένης. Απλώς κρύβει καλά τον γάντζο του. Πολλά καταστήματα έχουν κλείσει -για μικρά χρονικά διαστήματα- μετά από επέμβαση της BSA, αλλά δεν μασήσανε (όχι όλα...). Το πρόβλημα της πειρατείας είναι ευρύτερο και πιστεύω ότι δεν αντιμετωπίζεται με την καταστολή και για το λόγο αυτό δεν θα ονομάτιζα ούτε κατάστημα ούτε, πολύ περισσότερο, κάποιον ιδιώτη. Τέλος πάντων, τις απόψεις μου τις κατέθεσα στο τεύχος 116 - έναν μόλις μήνα πριν. Ας μην επαναλαμβανόμαστε.

Ας μην αναφερθώ και στο τελευταίο σου σχόλιο. Νιώθω τόσο ανίκανος ηθικολογικά. Αλλωστε το "αίσθημα λαϊκού δικαίου" δεν ανήκει στο γνωστικό μου αντικείμενο...

TWILIGHT ZONE!

Εχω ακούσει για προβλήματα και προβλήματα στους υπολογιστές. Αλλά το συγκεκριμένο αγγίζει τα όρια της Ζώνης του Λυκόφωτος!

Το mail που θα διαβάσετε παρακάτω με έβαλε σε μεγάλες σκοτούρες. Από περιέργεια και μόνο "έφαγα τον κόσμο", που λένε, να βρω μια λογική εξήγηση για το πρόβλημα που αναφέρει ο Mixalis στο συγκεκριμένο e-mail, αλλά μάταια. Είναι γνωστό, βέβαια, ότι σε πολλές motherboards εμφανίζονται ορισμένα ψιλοπροβλήματα με κάποια από τις θύρες, αλλά όχι κι έτσι. Τέλος πάντων, διαβάστε το mail και τα ξαναλέμε. (Το συγκεκριμένο κείμενο αποτελεί μετάφραση των greeklish στα οποία ήταν γραμμένο το e-mail.)

"Αγαπητέ master,

Παρακάτω περιγράφω ένα αρκετά περίεργο... bug (;), αν μπορεί κάποιος να το πει έτσι.

Αγόρασα μία Asus P3V4X (σ.σ.: Πότε πρόλαβες;) και περιχαρής έσπευσα να την εγκαταστήσω. Ολα ΟΚ, ο ολοκαίνουριος Pentium 3 δουλεύει, αλλά... το keyboard δεν δίνει σημεία ζωής.

Σκεπτόμενος τα χειρότερα (δηλαδή να έχω προβληματικό προϊόν), απευθύνομαι στο newsgroup της Asus όπου διαπιστώνω ότι δεν είμαι ο μόνος με το ίδιο πρόβλημα.

Μετά από μερικές συμβουλές από διαφόρους, δοκιμάζω τα πάντα: Βγάζω τον επεξεργαστή, το καλώδιο τροφοδοσίας, αλλάζω θέση στη μνήμη... τίποτα!

Τελικά, βγάζω τη μητρική από το tower μου, την τοποθετώ επάνω στο γραφείο, συνδέω τα πάντα πρόχειρα και -μάντεψε- το πληκτρολόγιο λειτουργεί! Χαρούμενος την επιστρέφω στο tower... και το keyboard πάπαλα! Τι διάολο συμβαίνει; Ξανά η motherboard έξω, ξανά το πληκτρολόγιο σε λειτουργία. Νευριασμένος ρίχνω τη motherboard στο κουτί του υπολογιστή, αλλά ξεχνάω να βάλω τις βίδες. Και... σωστά, το πληκτρολόγιο είναι μια χαρά! Για να συντομεύω, όποτε βάζω τη βίδα που βρίσκεται λίγο πιο πάνω από την μπαταρία της μητρικής, το keyboard ψοφάει. Ετσι απλά.

Δοκίμασα ακόμα και εν ώρα λειτουργίας του υπολογιστή και το επιβεβαίωσα ουκ ολίγες φορές...

Εχεις καμιά εξήγηση;

Mixalis"

Να σου πω. Καταρχήν, να αναφέρω ότι κούφανα πολύ κόσμο με το συγκεκριμένο mail :-). Εξήγηση δεν έχω, αλλά μου έχουν έρθει κάνα - δυο ιδέες για το τι μπορεί να συμβαίνει. Το κακό είναι ότι δεν είχα τη συγκεκριμένη motherboard εύκαιρη -είναι αρκετά καινούρια και ο νεότερος υπολογιστής που βρήκα είχε αγοραστεί τουλάχιστον τρεις μήνες πριν-, ωστόσο βρήκα μερικές "παλαιότερες" motherboards της Asus. Η πρώτη μου σκέψη μόλις διάβασα το mail πήγε στη γείωση (καθώς και στα επαγωγικά ρεύματα, τον στατικό και τα σχετικά). Απ' ό,τι είδα, όμως, οι motherboards της Asus (όπως και οι περισσότερες motherboards άλλωστε) έχουν στα σημεία όπου μπαίνουν οι βίδες μια προστασία για το συγκεκριμένο κίνδυνο (κάποια μεταλλικά "δαχτυλίδια"). Οπότε μάλλον δεν είναι αυτό.

Η πιο πιθανή εκδοχή είναι να κάνει "σώμα" η motherboard με το κουτί του υπολογιστή όταν βιδώνεις τη συγκεκριμένη βίδα - και την "πληρώνει" το πληκτρολόγιο. Δεν μπορώ να ξέρω τον τρόπο που γίνεται αυτό - θα πρέπει να το τσεκάρεις μόνος σου. Μπορεί η ίδια η motherboard να ακουμπάει στη βάση του κουτιού καθώς σφίγγεις τη βίδα, ιδιαίτερα αν οι ακροδέκτες στην κάτω μεριά της πλακέτας δεν είναι κομμένοι στο σωστό μήκος. Ακόμα μπορεί η βάση του κουτιού να κάνει "κοιλιά" (να μην είναι δηλαδή εντελώς επίπεδη), με αποτέλεσμα να ακουμπάει σε κάποιο σημείο τη motherboard. Πολλά έχουν δει τα μάτια μου [μ' αυτό μου φέρνει τρόμο... ;-)].

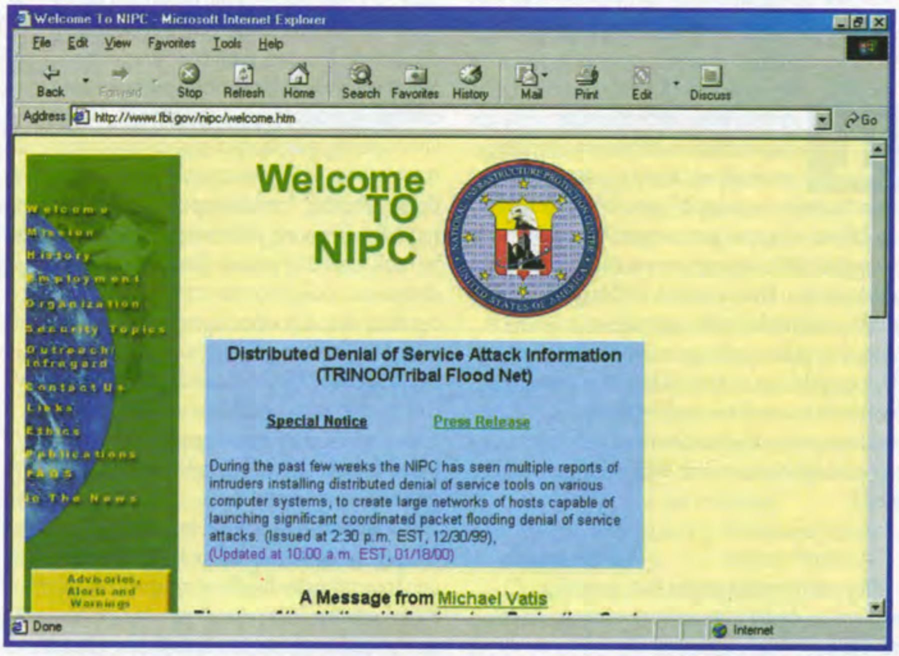
Anyway, ακόμα και να μην είναι τίποτα από τα παραπάνω, μια βίδα λιγότερη στη motherboard είναι αστείο ποσόν...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΚΑΤΑΣΤΟΛΗ ΣΤΟ INTERNET

Ασφάλεια δεδομένων: Πρόσχημα για περισσότερη λογοκρισία;



Στα μέσα Φεβρουαρίου το Yahoo!, το Amazon.com, η eBay.com και άλλα γνωστά sites δέχθηκαν σφοδρή επίθεση από hackers και αναγκάστηκαν να σταματήσουν προσωρινά τη λειτουργία τους. Το ηλεκτρονικό εμπόριο δεν είναι η μόνη ασχολία που μπορεί κάποιος να έχει στο Internet - άλλωστε δεν είναι και η πιο ασφαλής.

Την άποψή μου γύρω από το θέμα του hacking φαντάζομαι πως τη γνωρίζετε είτε από τα κείμενα αυτής της στήλης είτε από παλαιότερα σχόλιά μου στη στήλη "PC Νέα". Επιμένω ότι το hacking μπορεί να γίνει ένα ισχυρό όπλο για ακτιβιστές και ανθρώπους που ενδιαφέρονται, αν χρησιμοποιηθεί για κάποιο σκοπό. Αντιθέτως, αποτελεί ηλίθια ενασχόληση όταν έχει στόχο την παρενόχληση ανυποψίαστων χρηστών ή ακόμη και τον πλουτισμό σε βάρος τους (εξάλλου, είναι πολύ διαφορετικό το να κάνει κάποιος ηλεκτρονική υπεξαίρεση από μεγάλη τράπεζα από το να πραγματοποιεί μερικές παραπάνω αγορές με την πιστωτική κάρτα ενός απλού χρήστη). Ο βαθμός δυσκολίας του στόχου ενός αξιοπρεπή hacker αποτελεί και τεκμήριο της αξίας του, καθώς ο hacker που θα μπορέσει να "σπάσει" το δίκτυο μίας πολυεθνικής εταιρίας χαίρει σαφώς μεγαλύτερης εκτίμησης από εκείνον που αρκείται στην ενασχόληση με "ψιλοπράγματα".

Αφορμή για την εκ νέου ενασχόληση με το ζήτημα του hacking είναι μία σειρά επιθέσεων σε σημαντικούς στόχους που έλαβε χώρα στα μέσα Φεβρουαρίου (διαβάστε το σχετικό άρθρο του προηγούμενου τεύχους). Οι στόχοι περιλαμβάνουν πολύ γνωστά ονόματα, όπως το Yahoo!, τις μεγάλες εταιρίες ηλεκτρονικού εμπορίου όπως η eBay, η Buy.com και το πασίγνωστο βιβλιοπωλείο Amazon, τις εταιρίες E*Trade και Datek, το ειδησεογραφικό δίκτυο CNN (cnn.com), καθώς και το ZDNet που ειδικεύεται στην παροχή υπηρεσιών και πληροφοριών σχετικά με την τεχνολογία. Η επίθεση ήταν μία πολύ καλή χρήση της τεχνικής που είναι γνωστή ως "denial of service" και η οποία συνίσταται στο μπλοκάρισμα του server-στόχου με την επαναλαμβανόμενη εικονική αίτηση πρόσβασης. Για να γίνουμε πιο σαφείς, φανταστείτε τι θα γινόταν αν ένα site δεχόταν την ίδια στιγμή πολλά εκατομμύρια κλήσεις για πρόσβαση, αν δηλαδή προσπαθούσαν να δουν τα περιεχόμενά του εκατομμύρια χρήστες από όλον τον κόσμο ταυτόχρονα. Αυτή η κατάσταση είναι δυνατό να παραχθεί εικονικά από κάποιον που γνωρίζει... τα κόλπα. Και οι συγκεκριμένοι hackers τα γνώριζαν. Στέλνοντας πακέτα δεδομένων -δηλαδή, μαζικές αιτήσεις πρόσβασης- σε κάθε site, οι hackers μπόρεσαν να τον κρατήσουν απασχολημένο για ώρες, μη επιτρέποντας στους πραγματικούς χρήστες την πρόσβαση. Σε κανονικές περιπτώσεις ο χρήστης (ο υπολογιστής του, δηλαδή, μην τρελαθούμε τελείως!) ζητά από τον server πρόσβαση στο δίκτυο (στα περιεχόμενα), ο server επιβεβαιώνει την ύπαρξή του και του επιτρέπει την πρόσβαση, η σύνδεση πραγματοποιείται και ο υπολογιστής μπορεί να συνεχίσει την πλοήγησή του. Αντίθετα, όταν η πρακτική "denial of service" χρησιμοποιείται, ο server δεν "βλέπει" κανέναν χρήστη όταν προσπαθεί να επιβεβαιώσει τη σύνδεση και περιμένει μέχρι και ένα λεπτό για να την κλείσει. Αυτό φυσικά καταναλώνει χρόνο. Φανταστείτε να επαναλαμβάνεται εκατομμύρια φορές. Η ταχύτητα του server μειώνεται ολοένα, μέχρι που έρχεται και το crash και... το γλυκό δένει!!!

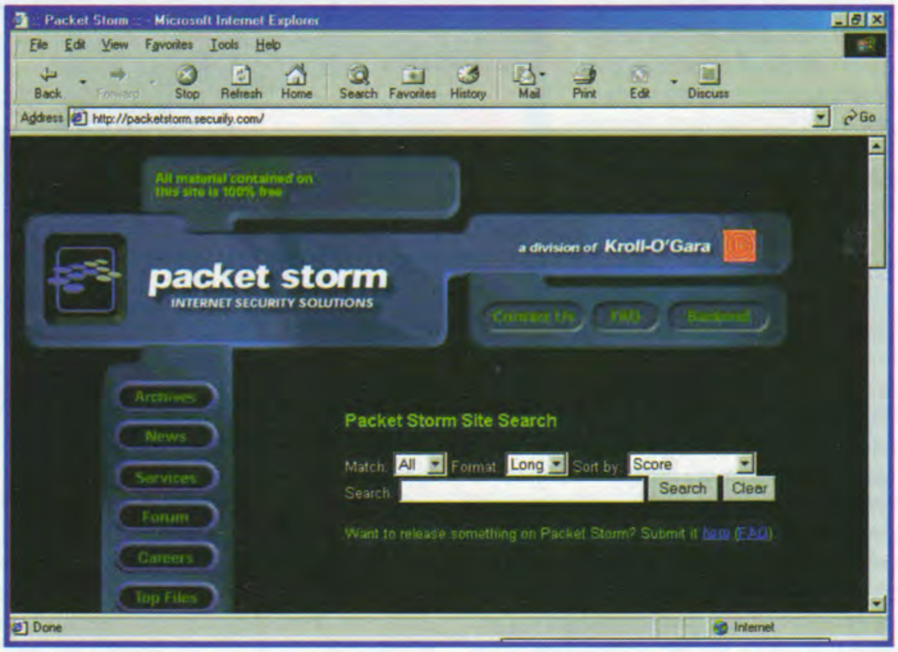
Στην επίθεση, λοιπόν, πρώτο "έπεσε" ηρωικά το Yahoo!, για να το ακολουθήσουν τα υπόλοιπα. Από τα γνωστά sites που μπλοκαρίστηκαν, το Yahoo! και το Buy.com κρατούν τα πρωτεία, αφού "νέκρωσαν" για περισσότερες από τρεις ώρες, ενώ κατά πόδας ακολούθησε το CNN, το οποίο πλησίασε τις δύο ώρες. Για να καταλάβετε με τι νούμερα έχουμε να κάνουμε, σκεφτείτε πως το Yahoo! δεχόταν 1GB δεδομένων το δευτερόλεπτο (!), ενώ στον ίδιο χρόνο το Buy.com έπρεπε να αντεπεξέλθει στη συνεχή ροή περίπου 800MB πληροφοριών. Πρόκειται

για όγκο που τα sites δεν ήταν προετοιμασμένα να καλύψουν, αφού τέτοιες ποσότητες δεδομένων μπορεί να μη δεχθούν ούτε και σε έναν ολόκληρο χρόνο. Ο εκπρόσωπος του Amazon Bill Curry δήλωσε πως, κατόπιν υπερφόρτωσης του δικτύου λόγω της εικονικής υψηλής κίνησης το site μπλοκαρίστηκε, αλλά μετά από κάποια ώρα η λειτουργία του αποκαταστάθηκε. Παρ' όλα αυτά, ο Curry δεν ξεκαθάρισε αν η αποκατάσταση ήταν αποτέλεσμα των ενεργειών του Amazon ή αν απλώς η επίθεση σταμάτησε. Παρόμοιες δηλώσεις "χαμηλών τόνων" έκαναν και οι εκπρόσωποι των υπόλοιπων sites που δέχθηκαν την επίθεση, προσπαθώντας μάλλον να μετριάσουν τις εντυπώσεις και να δείξουν ότι δεν έχουν προβλήματα ασφάλειας και ότι τα sites τους δεν είναι ευάλωτα. Ομως τα αποτελέσματα της επίθεσης δεν μπορούν να κρυφτούν. Δεν είναι μόνο το γεγονός ότι τα sites έχασαν αρκετά χρήματα με την αδυναμία τους να εξυπηρετήσουν τους χρήστες-πελάτες, αλλά το ότι δέχθηκαν ένα ισχυρό πλήγμα στην αξιοπιστία τους, σε μια εποχή που το ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce) θεωρείται ως ο τρόπος αγορών (κατανάλωσης, θα έγραφα εγώ) του κοντινού μέλλοντος.

ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ

Οι αντιδράσεις από επίσημους φορείς και από τη βιομηχανία ήταν άμεσες. Πρώτα και κύρια από τον πρόεδρο των ΗΠΑ, ο οποίος άλλαξε το πρόγραμμά του για να συναντηθεί με εμπειρογνώμονες και ανθρώπους της πληροφορικής σε μια προσπάθεια να βρεθεί λύση στο πρόβλημα. "Αυτές οι επιθέσεις ήταν προφανώς πολύ ενοχλητικές και πιστεύω πως υπάρχει τρόπος να προαγάγουμε την ασφάλεια", δήλωσε ο Clinton στο CNN. Στις προθέσεις του Λευκού Οίκου είναι η δημιουργία κέντρου για την ασφάλεια στο Internet, επονομαζόμενου Cyber National Information Center (ή Cyber NIC), το οποίο θα λειτουργήσει επικουρικά ως προς τις εταιρίες, βοηθώντας τες να ξεπεράσουν τυχόν προβλήματα, όπως αυτά που μας απασχολούν. Το Cyber NIC θα αναλάβει την έρευνα γύρω από θέματα ασφάλειας δεδομένων, δίνοντας λύσεις όπου χρειάζεται. Ο εκπρόσωπος του Λευκού Οίκου Joe Lockhart δήλωσε σχετικά: "Μας ενδιαφέρει πώς η κυβέρνηση θα μπορέσει να λειτουργήσει ως σύμμαχος τόσο στην προστασία των ομοσπονδιακών πόρων όσο και στην αρωγή προς τον ιδιωτικό τομέα".

Αμεσες αντιδράσεις ενεργοποιήθηκαν και στους αστυνομικούς μηχανισμούς των ΗΠΑ, με το FBI να δηλώνει έτοιμο να δώσει όσες δυνάμεις μπορεί στην πάταξη των διάφορων ατασθαλιών που συμβαίνουν στο Internet. Η πρώτη κίνηση του FBI ήταν να "δημοσιεύσει" στο Διαδίκτυο ειδικό software για την αντιμετώπιση τέτοιου είδους επιθέσεων από hackers. Το ειδικό αυτό πρόγραμμα αναπτύχθηκε σε συνεργασία με το site Packet Storm (http://packetstorm.securify.com/), το οποίο ασχολείται με ζητήματα ασφάλειας και επιτρέπει στο διαχειριστή ενός δικτύου ή server να διαπιστώσει αν το site δέχεται επίθεση, αν δηλαδή η κίνηση είναι πραγματική. Οπως προαναφέραμε, τα προγράμματα που δημιουργούν κατάσταση "denial of service" χρησιμοποιούν computers (ακόμη και ξένα) για να στείλουν συνεχόμενες κλήσεις προς το site που θέλουν να "χτυπήσουν". Το πρόγραμμα του FBI λειτουργεί περίπου όπως τα αντιβιοτικά, αφού ελέγχει τον υπολογιστή που ζητά πρόσβαση στο site για να διαπιστώσει αν υπάρχουν ενδείξεις ότι μία κλήση είναι πλασματική και κάποιο ειδικό πρόγραμμα κάνει τη... βρώμικη δουλειά.

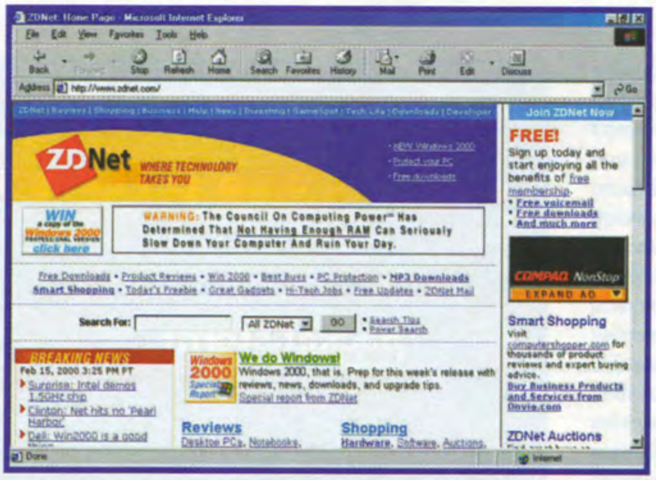


Με αφορμή περιστατικά όπως η επίθεση των hackers σε γνωστά sites, καθώς και με άλλες δικαιολογίες, όπως η πάταξη της τρομοκρατίας και της παιδικής πορνείας, αλλά και η προστασία των ατομικών δικαιωμάτων, πολλοί είναι αυτοί που θα ήθελαν μία πολύ πιο αυστηρή νομοθεσία γύρω από το Δίκτυο.

Το πρόβλημα που προκύπτει με το προγραμματάκι του FBI είναι ότι διανέμεται έτοιμο και δεν υπάρχει σε έκδοση "ανοικτού κώδικα" (είναι ένα απλό executable). Το γεγονός ότι δημιουργός του είναι μία υπηρεσία καταστολής και αστυνόμευσης με πολύ αμαρτωλό παρελθόν, παρόν και μέλλον εγείρει σημαντικά ζητήματα για το τι μπορεί να κάνει αυτό το... πραγματάκι. Εδώ η κακομοίρα η Microsoft αντλεί στοιχεία για τους πελάτες της μέσω του Windows Update, ολόκληρο FBI θα μείνει με σταυρωμένα τα χέρια; (Δεν το λέω εγώ, οι κακές γλώσσες το λένε - σ.σ.: Ας έχουμε τα ρούχα μας φυλαγμένα!)

Σύμφωνα με τους ειδικούς, η εν λόγω επίθεση στα μεγάλα εμπορικά sites των ΗΠΑ έγινε χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Tribe Flood Network (TFN) ή κάποιο... συγγενικό του. Ο δημιουργός του προγράμματος, όμως, ο οποίος προέρχεται από τη Γερμανία και αυτοαποκαλείται Mixter, ισχυρίζεται ότι κατασκεύασε το πρόγραμμα για να δει πώς λειτουργούν αντίστοιχα προγράμματα της κατηγορίας και αρνείται ότι είχε οποιαδήποτε σχέση με τις επιθέσεις. Ο Mixter εργάζεται σε μία ομάδα προγραμματιστών, η οποία σε συνεργασία με εταιρίες και επαγγελματίες κατασκευάζουν "εχθρικά" προγράμματα για να δοκιμάσουν συστήματα ασφαλείας, firewalls κ.λπ. Πληροφορίες αναφέρουν ότι το FBI προχώρησε σε συμφωνία για συνεργασία επί του θέματος με το Γερμανό προγραμματιστή, ο οποίος έχει βραβευτεί από το site Packet Storm με έπαθλο 10.000 δολαρίων για τον καλύτερο τρόπο προστασίας έναντι ακριβώς αυτής της πρακτικής hacking: της "distributed denial of service". Το FBI προ-

σανατολιζόταν προς τουλάχιστον τρεις υπόπτους, έναν Αμερικανό με το ψευδώνυμο "Coolio", έναν Καναδό έφηβο με το id "mafiaboy" και ακόμη έναν hacker, χωρίς να γνωρίζουμε περαιτέρω πληροφορίες.



ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΟΥ INTERNET;

Δεν έγινε γνωστό (τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές) αν οι επιθέσεις αυτές έγιναν από οργανωμένη ομάδα hackers και είχαν κάποιο ρητό σκοπό ή αν απλώς ήταν μία καλοστημένη φάρσα. Θα μπορούσαμε επίσης να σκεφτούμε πως ο ανταγωνισμός στο χώρο του ηλεκτρονικού εμπορίου ενδέχεται να προκάλεσε μία τέτοιου είδους "βιομηχανική απειλή". Θα μπορούσαμε να σκεφτούμε πως ένας ανταγωνιστής βρίσκεται πίσω απ' όλα αυτά. Από την άλλη, θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι η επίθεση ήταν αποτέλεσμα της επιθυμίας κάποιων hackers να τραβήξουν την προσοχή και τη δημοσιότητα, καθώς τα sites που χτυπήθηκαν περιλαμβάνονται στα 25 πιο δημοφιλή παγκοσμίως. Οπως και να έχει, όμως, το πλήγμα ήταν ισχυρό και ενεργοποίησε τα αντανακλαστικά του συστήματος.

Οι κινήσεις του Clinton δεν είναι τυχαίες και είναι σίγουρο ότι εντάσσονται σε μία γενικότερη προβληματική γύρω από την κατάσταση που επικρατεί στο Internet και τις προσπάθειες ελέγχου του που προωθεί -όποτε μπορεί- η αμερικανική κυβέρνηση. Με διάφορα προσχήματα οι αρχές στις ΗΠΑ και αλλού προσπαθούν να επιβάλουν κανονισμούς λειτουργίας, νόμους, ακόμη και λογοκρισία στο παγκόσμιο Διαδίκτυο. Η ελευθερία, η αναρχία και η ευρύτητα του μέσου αυτού είναι σίγουρο ότι τρομάζουν τις εξουσίες, έτσι όπως διευρύνεται η χρήση του και καθώς ολοένα περισσότεροι άνθρωποι συνδέονται. Με αφορμή περιστατικά όπως αυτή η επίθεση των hackers, καθώς και με άλλες δικαιολογίες, όπως η πάταξη της τρομοκρατίας και της παιδικής πορνείας, αλλά και η προστασία των ατομικών δικαιωμάτων, πολλοί είναι αυτοί που θα ήθελαν μία πολύ πιο αυστηρή νομοθεσία γύρω από το Δίκτυο. Η ανάπτυξη, εξάλλου, του ηλεκτρονικού εμπορίου, η οποία γίνεται με ραγδαίους ρυθμούς και σίγουρα θα συνεχίσει να αυξάνει, αποτελεί ακόμη ένα σημείο-κλειδί στη σχέση κράτους και Διαδικτύου. Ο λόγος είναι ότι οι μεγάλες εταιρίες, οι οποίες βλέπουν το δυνητικό αγοραστικό κοινό τους να γίνεται αχανές και παγκόσμιο, δεν μπορούν να ανεχθούν παραφωνίες και παρατυπίες, εναλλακτικές πηγές πληροφόρησης και δράσης. Το παιχνίδι του ανταγωνισμού πρέπει να λειτουργεί για να αυξάνονται τα κέρδη. Κατά συνέπεια, η δράση ανεξέλεγκτων ομάδων δράσης που μπορεί να μπλοκάρει τις συναλλα-

γές, να "κατεβάσει" τα μεγάλα sites και γενικά να προκαλέσει σημαντικές ζημιές online είναι εντελώς ανεπιθύμητη.

Την ίδια εποχή που γινόταν η επίθεση εναντίον των μεγάλων sites άρχιζε στην Αμερική μία δίκη που μπορεί να συνδεθεί με όσα έγραψα ήδη για τις προσπάθειες ελέγχου που γίνονται και είναι σχεδόν βέβαιο πως θα κλιμακωθούν με τον καιρό. Το κατηγορητήριο στρέφεται εναντίον ενός ιδιοκτήτη ηλεκτρονικού καζίνο (του Worlds Sports Exchange), όμως το σημαντικό εδώ δεν είναι αυτό. Σημασία έχει το γεγονός ότι στόχος της δίκης είναι η τελική καταδίκη του καζίνου, το οποίο όμως έχει τη έδρα του εκτός των ΗΠΑ. Εδώ ακριβώς αρχίζει το... πανηγύρι! Με βάση νόμο της δεκαετίας του '60, σύμφωνα με τον οποίο απαγορεύονται τα στοιχήματα μέσω τηλεφώνου εκτός των ορίων μιας πολιτείας των ΗΠΑ, γίνεται προσπάθεια να ελεγχθούν άνθρωποι και εταιρίες που βρίσκονται εκτός της επικράτειας της χώρας. Τούτο δε δεν είναι καθόλου αθώο. Σημαίνει ότι η Αμερική θέλει να επιβάλει τη νομοθεσία της και εκτός των συνόρων της, σε εταιρίες του Internet που μπορούν να βρίσκονται σε όποιο μέρος του κόσμου επιθυμούν. Η δικαιολόγηση αυτής της προσπάθειας έγκειται στο ότι αν κάποιος προξενεί βλάβη σε Αμερικανούς πολίτες, τότε είναι υπόλογος στην αμερικανική δικαιοσύνη ανεξαρτήτως γεωγραφικής τοποθεσίας. Αν εσείς σκέφτεστε ότι κάτι τέτοιο μπορεί να είναι και θεμιτό στην περίπτωση των τυχερών παιχνιδιών (ή και σε πιο τραβηγμένες περιπτώσεις), σκεφτείτε ξανά! Σκεφτείτε τις αμερικανικές παρακολουθήσεις στην Ευρώπη μέσω του Echelon. Σκεφτείτε την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων έναντι της εξουσίας και τη Συνθήκη του Σένγκεν. Σκεφτείτε τι θα συνέβαινε αν η αμερικανική νομοθεσία αποφάσιζε να γίνει λίγο πιο σκληρή με όσους έχουν αποκλίνουσες ιδέες, όσους αγωνίζονται για ένα καλύτερο περιβάλλον ή όσους θέλουν την κατάργηση των πυρηνικών. Σκεφτείτε τι θα γινόταν με όσους ήταν εναντίον του πολέμου στη Γιουγκοσλαβία και χρησιμοποιούσαν το Internet για να εκφράσουν την αντίθεσή τους και για να ενημερώσουν τον κόσμο. Σκεφτείτε ότι σε κάποιες πολιτείες των ΗΠΑ ισχύει ακόμη η θανατική ποινή. Επειτα σκεφτείτε τι θα γινόταν αν σας συλλάμβαναν οι πράκτορες του FBI επειδή τολμήσατε να πάτε κόντρα στο ρεύμα... PC



Φίλοι μας, καλωσορίσατε και αυτό το δεκαπενθήμερο στη στήλη της νέας χιλιετίας. Αρκετά, όπως θα διαπιστώσετε, τα διαστημικά νέα, δεν λείπουν ωστόσο και κάποιες σημαντικές εξελίξεις στο χώρο της εικονικής πραγματικότητας, που δείχνει να διεκδικεί με αξιώσεις ένα μεγάλο μερίδιο από την κουλτούρα του 21ου αιώνα.

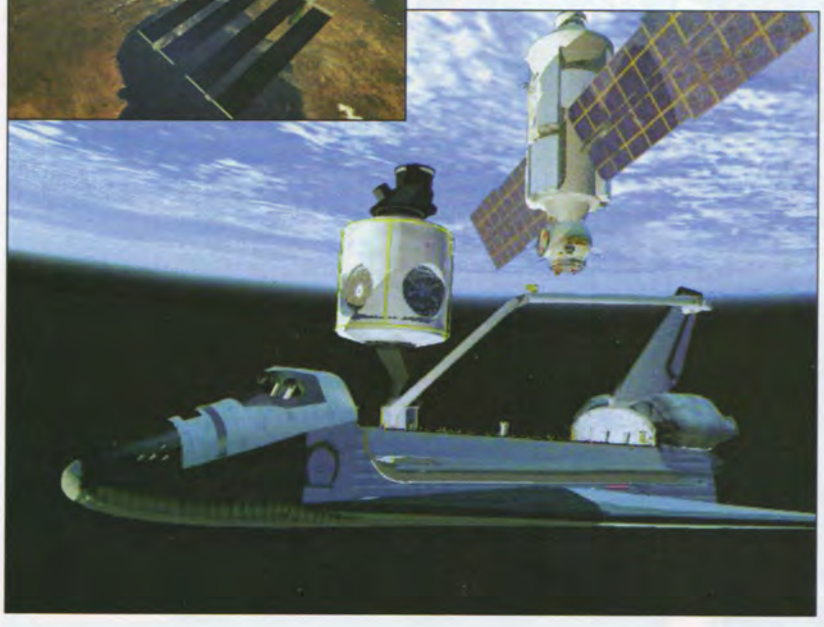
Το διάστημα έχει την... τιμή του

Αν ανήκετε στους ρομαντικούς που πιστεύουν πως η διαστημική έρευνα γίνεται μόνο για την πρόοδο της επιστήμης (με ό,τι συνεπάγεται αυτή), καιρός να ξυπνήσετε σιγά σιγά. Ακόμα δεν

Ακόμα δεν πρόλαβε να συναρμολογηθεί ο Διεθνής Διαστημικός Σταθμός, κι έχει κιόλας αρχίσει να πουλιέται... με το κιλό!

πρόλαβε να συναρμολογηθεί ο Διεθνής Διαστημικός Σταθμός, κι έχει κιόλας αρχίσει να πουλιέται... με το κιλό! Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, η NASA εξέδωσε έναν επίσημο τιμοκατάλογο, στον οποίο οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να ανατρέξουν για να μάθουν πόσο κοστίζει η μεταφορά αντικειμένων προς και από τον Διαστημικό Σταθμό, η διεξαγωγή ιδιωτικών πειραμάτων σε αυτόν κ.ο.κ. Ετσι, αν θέλετε να φορτώσετε την πραμάτεια σας στον ISS (International Space Station), υπολογίστε ένα κόστος της τάξης των 22.000-26.400 δολαρίων ανά κιλό, ενώ αν σκοπεύετε να απασχολήσετε και το πλήρωμα, ο χρόνος του μεταφράζεται όντως σε χρήμα, αφού στοιχίζει 15.000 δολάρια την ώρα. (Τα βλέπετε εσείς που φωνάζετε ότι οι τεχνικοί των καταστημάτων χρεώνουν μια περιουσία για να φτιάξουν τον υπολογιστή σας;) Αν, τώρα, είστε ιδιαιτέρως απαιτητικοί και χρειαστείτε ηλεκτρική ισχύ, υπάρχει φιλική τιμή προσφοράς στα 2.000 δολάρια ανά κιλοβατώρα! Τζάμπα πράμα, δηλαδή, κι όποιος προλάβει...







Ο Pioneer 10 αφήνει το ηλιακό μας σύστημα

Αυτό τον καιρό συμπληρώνονται 28 χρόνια από τις 2 Μαρτίου 1972, όταν ο Pioneer 10 εκτοξεύθηκε, δίνοντας το εναρκτήριο λάκτισμα σε ένα από τα πιο φιλόδοξα σχέδια της NASA: αυτό της εξερεύνησης περιοχών του γαλαξία μας έξω από το ηλιακό μας σύστημα και της αναζήτησης ζωής σε αυτές. Αν και πριν από μερικά χρόνια η χρηματοδότηση του Pioneer υπέστη περικοπές, το διαστημόπλοιο συνεχίζει τη μακρινή πορεία του, έχοντας κατά καιρούς συμβάλει σημαντικά στη διαστημική έρευνα, όπως όταν κατέγραψε τις έντονες ραδιενεργές ζώνες του Δία ή όταν ανακάλυψε ένα μυστηριώδες ουράνιο σώμα πέρα από τον Πλούτωνα. Αυτή τη στιγμή ο Pioneer βρίσκεται σε απόσταση 12 δισεκατομμυρίων χιλιομέτρων από τη Γη και ετοιμάζεται να αφήσει την πλανητική γειτονιά μας, με κατεύθυνση το άστρο Aldebaran, όπου προβλέπεται να φθάσει, ούτε λίγο ούτε πολύ, σε 2 εκατομμύρια χρόνια!

Αν και πριν από μερικά χρόνια η χρηματοδότηση του Pioneer υπέστη περικοπές, το διαστημόπλοιο συνεχίζει τη μακρινή πορεία του, έχοντας κατά καιρούς συμβάλει σημαντικά στη διαστημική έρευνα.

Με την ελπίδα πως κάποια νοήμων μορφή ζωής θα συναντήσει τον Pioneer, το διαστημόπλοιο μεταφέρει μια επιγραφή (ανάμεσα στους σχεδιαστές της υπήρξε και ο περίφημος Carl Sagan), που περιέχει εικόνες, χάρτες, σύμβολα χημικών στοιχείων και άλλα στοιχεία του γήινου πολιτισμού. Θα βρει άραγε ποτέ κανείς αυτό το κινητό μνημείο της ύπαρξής μας μέσα στα αχανή μονοπάτια του σύμπαντος; Ιδωμεν...

Οι στόχοι της UNICEF για το 2000

Εμείς μπορεί να απολαμβάνουμε ήσυχα και ωραία τα αγαθά της τεχνολογίας και της εξέλιξης, όμως σε κάποιες περιοχές του πλανήτη μας τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα, αφού οι συνθήκες που επικρατούν καθιστούν δύσκολη ακόμα και τη διαβίωση των πληθυσμών. Η UNICEF κοινοποίησε πρόσφατα τους στόχους της για το 2000, οι οποίοι, μεταξύ των άλλων, περιλαμβάνουν την εξάλειψη της πολιομυελίτιδας, την παροχή βοήθειας τουλάχιστον σε 1 εκατομμύριο ορφανά παιδιά, την ψυχολογική στήριξη των παιδιών που πάσχουν από ψυχολογικά τραύματα εξαιτίας της ανθρώπινης σκληρότητας και των πολέμων (υπολογίζονται στα 10 εκατομμύρια),

Οι παρεμβάσεις έκτακτης ανάγκης της UNICEF συνεχίζονται σε περιοχές που έχουν πληγεί από καταστροφές ή πολέμους.

εκστρατείες ενάντια σε ασθένειες, όπως η χολέρα και η ελονοσία, που συνεχίζουν να μαστίζουν περιοχές του πλανήτη, και η ασφάλεια του άμαχου πληθυσμού στις περιπτώσεις πολεμικών συρράξεων. Οι



παρεμβάσεις έκτακτης ανάγκης της UNICEF συνεχίζονται σε περιοχές που έχουν πληγεί από καταστροφές ή πολέμους, όπως η Μοζαμβίκη, όπου 800.000 άνθρωποι έχουν πέσει θύματα των χειρότερων πλημμύρων των τελευταίων 50 χρόνων, το Αφγανιστάν, που βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση εδώ και 21 ολόκληρα χρόνια, μετρώντας 1,5 εκατομμύριο νεκρούς (400.000 από αυτούς παιδιά) και 800.000 αναπήρους, και την Αιθιοπία, όπου 8 εκατομμύρια άνθρωποι κινδυνεύουν από την παρατεταμένη ξηρασία, ενώ η συνοριακή σύρραξη με την Ερυθραία μπαίνει στον τρίτο χρόνο της. Κάποιοι δεν μπόρεσαν να γιορτάσουν με πυροτεχνήματα και πανηγύρια τη νέα χιλιετία, και δυστυχώς είναι αρκετοί...





Πτήση προς Αρη... Welcome aboard!

Ενα από τα αρκετά φιλόδοξα σχέδια της NASA ήταν η αποστολή ενός αεροπλάνου στον Κόκκινο Πλανήτη τον Δεκέμβριο του 2003, με την ευκαιρία του εορτασμού της εκατοστής επετείου από την πρώτη αεροπορική πτήση των αδελφών Wright. Το σχέδιο αυτό είχε πριν από μερικούς μήνες εγκαταλειφθεί από τη διαστημική εταιρία στο πλαίσιο του επανασχεδιασμού των αποστολών προς τον Αρη μετά την πρόσφατη απώλεια του Mars Polar Lander. Ομως, η Aurora, μία από τις εταιρίες που είχαν καταθέσει προτάσεις για το συγκεκριμένο project, αποφάσισε να το συνεχίσει με δική της πρωτοβουλία και χρηματοδότηση, ώστε το αεροπλάνο να είναι

Ενα από τα αρκετά φιλόδοξα σχέδια της NASA ήταν η αποστολή ενός αεροπλάνου στον Κόκκινο Πλανήτη τον Δεκέμβριο του 2003, με την ευκαιρία του εορτασμού της εκατοστής επετείου από την πρώτη αεροπορική πτήση των αδελφών Wright.

έτοιμο και να βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον Αρη στις 17 Δεκεμβρίου 2003, ακριβώς δηλαδή την ημερομηνία της επετείου. Το σημαντικότερο πρόβλημα που προβλέπεται να αντιμετωπίσει η Aurora για το εγχείρημα είναι βέβαια το οικονομικό, αφού το συνολικό κόστος ανέρχεται στα 55-60 εκατομμύρια δολάρια (25 εκατομμύρια θα στοιχίσει μόνο η εκτόξευση), ενώ δεν υπάρχουν περιθώρια για καθυστερήσεις, μια και η κατασκευή του αεροπλάνου θα πρέπει να αρχίσει το αργότερο τον Αύγουστο του 2000, ώστε όλα να είναι έτοιμα για την απογείωσή του μέσα στον Μάιο του 2003, προκειμένου να τηρηθούν οι προθεσμίες. Οπως γράφαμε και στο προηγούμενο τεύχος, αυτοί οι Αμερικανοί έχουν μια τρέλα με τις επετείους...



Μία συναρπαστική on-line εξερεύνηση

Αν και τελευταία έχουμε συνηθίσει να αναζητάμε εμπορικές προεκτάσεις σχεδόν σε οτιδήποτε προέρχεται από το χώρο του Internet, ο εκπαιδευτικός και επιστημονικός χαρακτήρας του Διαδικτύου δεν παύει να αποτελεί μια εξίσου αναντίρρητη πραγματικότητα. Ξεκινώντας στις 6 Μαρτίου, μία ομάδα εξερευνητών και αρχαιολόγων θα προσπαθήσει να αποδείξει ακριβώς αυτό, μέσω ενός on-line ταξιδιού που στοχεύει να ρίξει φως σε έναν από τους πλέον μυστηριώδεις πολιτισμούς που πέρασαν από τον πλανήτη μας, αυτόν των ινδιάνων Anasazi. Η εκπληκτική αυτή αρχαία αμερικανική φυλή εξαφανίστηκε στις αρχές του 14ου αιώνα, ενώ αναπάντητα παραμένουν μέχρι σήμερα τα ερωτήματα που αφορούν στις αιτίες της φυγής τους και τον τόπο όπου μετοίκησαν, αν υπήρξε βέβαια τέτοιος.

Για σχεδόν ένα μήνα, η on-line αποστολή του America Quest (http://quest.classroom.com/america 2000) θα συνομιλήσει με εκατοντάδες κορυφαίους αρχαιολόγους από ολόκληρο τον πλανήτη, θα καταγράψει τις μαρτυρίες απόγονων ινδιάνικων φυλών, θα μελετήσει τις παραδόσεις, τις γλώσσες και τις τελετές τους και θα προσπαθήσει να ανακαλύψει τι πραγματικά συνέβη στους Anasazi πριν από 700 ολόκληρα χρόνια. Το ενδιαφέρον για το America Quest είναι τεράστιο και προβλέπεται να συμμετάσχουν εκατομμύρια χρηστών του Internet, απαρτίζοντας την πολυπληθέστερη ίσως αποστολή εξερεύνησης που έγινε ποτέ. Η στήλη μας θα παρακολουθεί τα δρώμενα από κοντά, και φυσικά θα σας ενημερώσουμε εάν προκύψει κάτι καινούριο.

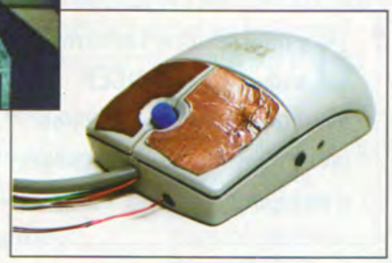
Ξεκινώντας στις 6 Μαρτίου, μία ομάδα εξερευνητών και αρχαιολόγων στοχεύει να ρίξει φως σε έναν από τους πλέον μυστηριώδεις πολιτισμούς που πέρασαν από τον πλανήτη μας, αυτόν των ινδιάνων Anasazi.



"Μη χτυπάς δυνατά το Enter, πονάω"!

Πόσες φορές, άραγε, δεν αισθανθήκατε την ανάγκη να αρπάξετε το μόνιτορ ή τον υπολογιστή σας και να τα πετάξετε με δύναμη στο... πυρ το εξώτερον (ή, έστω, στο πάτωμα του σπιτιού σας) ύστερα από μια μπλε οθόνη ή μια ξαφνική δυσλειτουργία την πιο ακατάλληλη στιγμή; Η IBM αποφάσισε να σας κάνει να το ξανασκεφθείτε, μια και ξεκίνησε τις έρευνες για την κατασκευή ενός υπολογιστή που θα αντιλαμβάνεται τα ανθρώπινα συναισθήματα και θα πράττει αναλόγως! Μάλιστα, στο IBM Fair 2000 που διεξήχθη πριν από μερικές ημέρες στην Ιαπωνία, η εταιρία παρουσίασε ένα ρομπότ, τον Pong, που έχει τη μορφή ενός ανθρώπινου προσώπου και προσαρμόζει την έκφρασή του ανάλογα με τα όσα βλέπει μια μικρή κάμερα που βρίσκεται μέσα στη μύτη του. Αν τον φωνάξετε με το όνομά του, ο Pong θα σας χαμογελάσει, αν όμως τον εγκαταλείψετε, το πρόσωπό του θα πάρει μια λυπημένη έκφραση. Η νέα τεχνολογία λέγεται Blue Eyes και, σε μεταγενέστερο στάδιο, θα δίνει τη δυνατότητα στον υπολογιστή να αντιλαμβάνεται τη διάθεση του κατόχου του από μια σειρά στοιχείων (π.χ. θερμοκρασία σώματος, σφυγμός, ταχύτητα κινήσεων κ.λπ.) και να προσαρμόζεται ανάλογα, ενώ ακόμα και ο κέρσορας θα μετακινείται στην οθόνη σύμφωνα με τη θέση προς την οποία κοιτάζει ο χρήστης!





Η IBM ξεκίνησε τις έρευνες για την κατασκευή ενός υπολογιστή που θα αντιλαμβάνεται τα ανθρώπινα συναισθήματα και θα πράττει αναλόγως!

Η IBM όμως δεν έμεινε μόνο στον Pong. Παρουσίασε επίσης στη CeBIT 2000 ένα... ποντίκι με συναισθήματα, το Emotion Mouse, που μπορεί να αντιλαμβάνεται και να μετρά ορισμένα μεταβαλλόμενα σωματικά χαρακτηριστικά (ιδρώτας, σφυγμός, θερμοκρασία). Ετσι, με τους κατάλληλους drivers, θα μπορεί ο υπολογιστής σας, όταν -ας πούμε- παίζετε Quake, να καταλαβαίνει πότε η αδρεναλίνη σας έχει φτάσει στα ύψη και να φορτώνει έναν screen saver με λουλουδάκια για να ξενερώνετε...

E-Cyas: Ο ποπ σταρ του μέλλοντος

Θυμάστε τη virtual τηλεπαρουσιάστρια Ananova; Ε, μη νομίζετε πως θα έμενε χωρίς... το αρσενικό ταίρι της. Ιδού, λοιπόν, κυρίες και κύριοι, ο E-Cyas, ο νέος virtual superstar, έτοιμος να κατακτήσει την ποπ σκηνή και όχι μόνο! Ο E-Cyas δημιουργήθηκε από τη γερμανική multimedia εταιρία ID-Gruppe και τα αρχικά του σημαίνουν Electronic Cybernetic Artificial Superstar. Αποτελείται από 60.000 πολύγωνα, κατοικεί στη διεύθυνση www.e-cyas.com και τα πρώτα

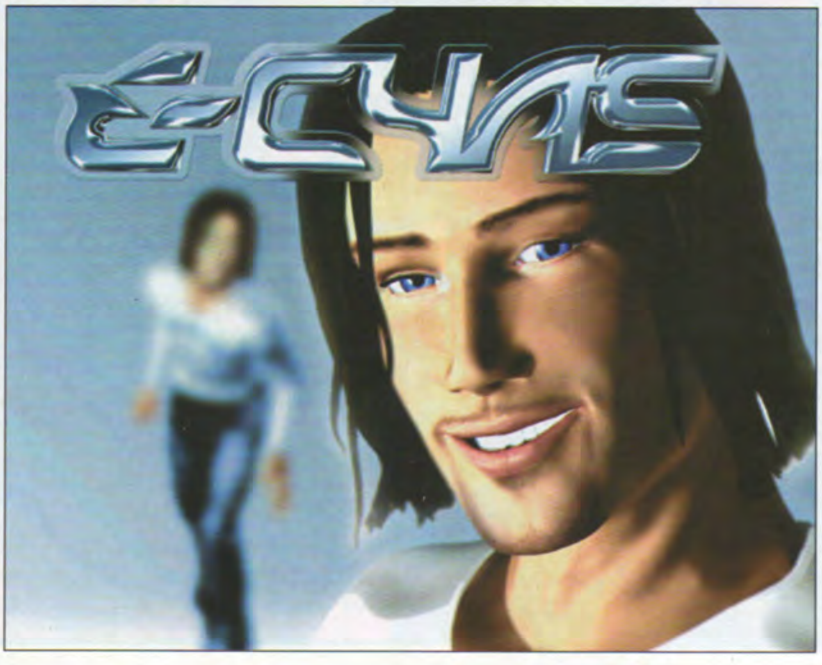
Σε όσους τον αμφισβητούν, ο E-Cyas δίνει μια αρκετά αφοπλιστική απάντηση: "Μα καλά, συγκροτήματα όπως οι Spice Girls και οι Backstreet Boys δεν δημιουργήθηκαν επίσης τεχνητά με σκοπό την επιτυχία";

του album και video clip έχουν τον τίτλο "Are you real?".

Αν θέλετε ένα σύντομο βιογραφικό του E-Cyas, ιδού: Γεννήθηκε στις 23 Ιουλίου του 1997, είναι δηλαδή Λέων στο ζώδιο,



έχει ύψος 1,86, μπλε μάτια, φοράει παπούτσια Νο 43, μιλάει γερμανικά, αγγλικά και γαλλικά, του αρέσουν τα manga comics, ο μυστικισμός και οι ασυνήθιστοι άνθρωποι, ενώ ανάμεσα στους καλλιτέχνες που προτιμά συμπεριλαμβάνονται οι Kraftwerk, Madonna, Bjork και ο Jimi Hendrix. Σε όσους τον αμφισβητούν, ο E-Cyas δίνει μια αρκετά αφοπλιστική απάντηση: "Μα καλά, συγκροτήματα όπως οι Spice Girls και οι Backstreet Boys δεν δημιουργήθηκαν επίσης τεχνητά με σκοπό την επιτυχία"; Σωστός ο εικονικός...



WAPmania

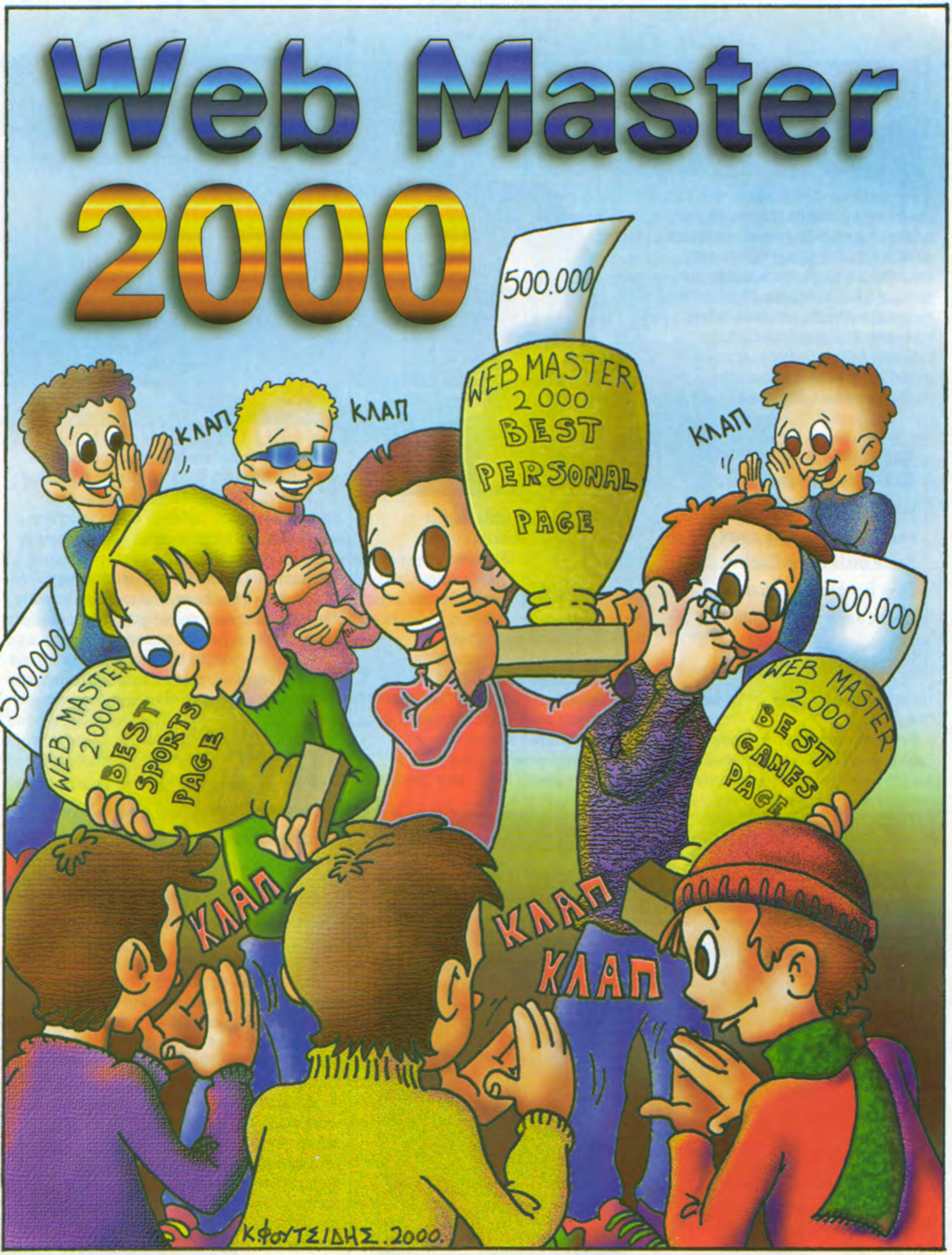


Η νέα λέξη που κυριολεκτικά... φοριέται πολύ τελευταία στο χώρο των κινητών τηλεφώνων και των palmtops είναι το WAP (Wireless Application Protocol). Πρόκειται φυσικά για το νέο πρωτόκολλο που επιτρέπει στους χρήστες φορητών συσκευών χειρός να έχουν δυνατότητα ασύρματης πρόσβασης στο Internet και σε άλλες υπηρεσίες. Ηδη η Ericsson και η Nokia ενσωματώνουν WAP browsers στα νέα μοντέλα τους, ενώ η τεχνολογική τρέλα έχει φτάσει σε τέτοιον βαθμό ώστε εμπορικά sites, όπως το γνωστό Amazon.com, προσφέρουν υποστήριξη για την τεχνολογία WAP, λες και κάποιος θα προτιμήσει να κάνει τα ηλεκτρονικά ψώνια του από το κινητό και

Ηδη η Ericsson και η Nokia ενσωματώνουν WAP browsers στα νέα μοντέλα τους, ενώ η τεχνολογική τρέλα έχει φτάσει σε τέτοιον βαθμό ώστε εμπορικά sites, όπως το γνωστό Amazon.com, προσφέρουν υποστήριξη για την τεχνολογία WAP.

όχι από τον υπολογιστή του! Αλλά και στη χώρα μας μη νομίζετε πως η κατάσταση είναι πιο νορμάλ: Αν πάτε σε καφετέρια και δείτε σε κάποιο τραπέζι να κάθεται μια παρέα με 2-3 Nokia στο τραπέζι, στήστε αυτί κι αν δεν τους ακούσετε να μιλήσουν έστω και για λίγο σχετικά με το WAP και τα νέα μοντέλα που το υποστηρίζουν, να μου περάσετε χαλκά στη μύτη! Ποιες εκλογές και πράσινα άλογα μου λέτε τώρα, εδώ ζούμε στη χώρα του zapping και του wapping...




Web Master
2000
500.000
WEB MASTER
2000
BEST
PERSONAL
PAGE
ΚΛΑΠ
ΚΛΑΠ
ΚΛΑΠ
500.000
WEB MASTER
2000
BEST
SPORTS
PAGE
500.000
WEB MASTER
2000
BEST
GAMES
PAGE
ΚΛΑΠ
ΚΛΑΠ
ΚΛΑΠ
Κ.ΦΟΥΤΣΙΔΗΣ .2000.

Τα πάντα για το μεγάλο διαγωνισμό μας

Τι νομίζατε; Πως η μόνη έκπληξη που σας ετοιμάζαμε θα ήταν η δεκαπενθήμερη έκδοση του περιοδικού; Αμ δε! Βλέπετε, έχουμε βάλει στόχο να σας τρελάνουμε τελείως. Πρώτο, λοιπόν, βήμα στο σχέδιο "ζαλίστε τους αναγνώστες μέχρι να πέσουν στα γόνατα και να παρακαλάνε για έλεος" είναι ο μεγάλος μας διαγωνισμός Web Master 2000. Ας περάσουμε στη συνέχεια να δούμε μαζί όλες τις λεπτομέρειες ή τουλάχιστον αυτές που επιτρέπεται να γνωρίζετε προς το παρόν -μη σας τα πω όλα και ξεραθείτε!

Ανάμεσα στις τέχνες που ευδοκιμούν στη χώρα μας έχει προστεθεί τελευταία και αυτή του Web design. Φυσικό άλλωστε, αφού τα πλεονεκτήματά της είναι ουκ ολίγα: Δεν χρειάζεται κανένα ιδιαίτερο ταλέντο ή εξοπλισμό, πέραν του υπολογιστή και του κατάλληλου software, δεν εξαρτάται από ηλικίες, επίπεδο μόρφωσης ή κοινωνική τάξη και το μόνο που απαιτεί είναι όρεξη, μεράκι, ελεύθερος χρόνος και μια μέση γνώση του World Wide Web. Απλά πράγματα δηλαδή, ειδικά για τους αναγνώστες του "PC Master".

Σε αυτό, αλλά και στο προηγούμενο τεύχος φροντίσαμε να σας κατατοπίσουμε επαρκώς, ελπίζουμε, για τα μυστικά του Web design. Ετσι, ακόμα κι όσοι από εσάς δεν είχατε μέχρι τώρα την ευκαιρία ή το χρόνο να ασχοληθείτε με το αντικείμενο, φαντάζομαι πως είχατε το έναυσμα που χρειαζόσαστε για να μυηθείτε κι εσείς στο θαυμαστό κόσμο των "ιστοσχεδιαστών". Ωρα λοιπόν να ετοιμάσετε τις δημιουργίες σας και να μας τις στείλετε, αφού δεν αποκλείεται ο Web Master για το 2000 να είστε εσείς!

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Καταρχήν, διευκρινίζουμε πως ο διαγωνισμός "Web Master 2000" προορίζεται αποκλειστικά για ερασιτέχνες designers, χωρίς περιορισμό ηλικίας. Δεν μπορούν να σταλούν ως συμμετοχές στο διαγωνισμό σελίδες που είναι δημιουργημένες από εταιρίες ή προέρχονται μεν από ιδιώτες αλλά χρησιμοποιούνται για επαγγελματικούς σκοπούς. Οι σελίδες που θα σταλούν δεν επιτρέπεται να περιέχουν καμιάς μορφής sponsoring, είτε με διαφημιστικά banners είτε με οποιονδήποτε άλλο τρόπο.

2. Από άποψη content, όλο το υλικό που θα περιλαμβάνεται στις συμμετοχές θα πρέπει να μην παραβιάζει καμιάς μορφής copyright τρίτων. Στις περιπτώσεις που διαγωνιζόμενοι χρησιμοποιήσουν στις συμμετοχές τους μη copyrighted material, που όμως δεν ανήκει σε αυτούς, θα πρέπει να το αναφέρουν σαφώς, είτε στην ίδια τη σελίδα είτε σε readme.doc αρχείο που θα συνοδεύει τη συμμετοχή τους. Οτιδήποτε περιέχεται σε μια συμμετοχή και δεν ανήκει στον ίδιο το διαγωνιζόμενο δεν θα ληφθεί υπόψη κατά τη φάση της τελικής αξιολόγησης, παρά μόνον εάν αποτελεί συλλογή υλικού που είναι αποτέλεσμα ενδελεχούς έρευνας και συγκέντρωσης στοιχείων.

3. Κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να αποστείλει το πολύ μία συμμετοχή σε κάθε κατηγορία του διαγωνισμού. Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

Α) BEST PERSONAL PAGE Οι συμμετοχές αυτής της κατηγορίας μπορεί να περιλαμβάνουν προσωπικά στοιχεία του διαγωνιζομένου, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ του, υλικό που αφορά στον ίδιο και τα χόμπι του, καθώς και οτιδήποτε άλλο ανήκει στα προσωπικά ενδιαφέροντά του. Ετσι αν, για παράδειγμα, ένας διαγωνιζόμενος ασχολείται με τη μουσική, μπορεί, αν το επιθυμεί, να συμπεριλάβει στην Personal Page του στοιχεία σχετικά με τους αγαπημένους του καλλιτέχνες ή συγκροτήματα, να μεταφέρει δικούς του στίχους ή συνθέσεις κ.ο.κ. Οσοι θέλουν μπορούν να συμπεριλάβουν τα αγαπημένα τους links, αρκεί αυτά να μην οδηγούν σε σελίδες που παραβιάζουν τον έβδομο όρο του διαγωνισμού.



Β) BEST SPORTS PAGE Πολλοί από εσάς σίγουρα ασχολείστε με τον αθλητισμό. Στην κατηγορία αυτή σας δίνεται η ευκαιρία να μιλήσετε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε πάσης φύσεως σπορ ή γενικότερα για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε, για παράδειγμα, ιστορικά ομάδων, περιγραφές αγώνων, προγνωστικά, παρουσιάσεις παικτών, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, αναδρομές σε προηγούμενα πρωταθλήματα, ειδήσεις και γεγονότα που ενδιαφέρουν κ.ο.κ.

Γ) BEST PC GAMES PAGE Εδώ μπορείτε να συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews (πού ξέρετε; Ισως κερδίσετε και μια θέση συντάκτη στο περιοδικό μας!), καθώς και υλικό για τα αγαπημένα σας PC games (demos, patches, utilities, φωτογραφίες κ.λπ.). Ευπρόσδεκτες είναι φυσικά οι fan pages, εξ ολοκλήρου αφιερωμένες στο αγαπημένο σας παιχνίδι, οι ειδήσεις και τα previews, τα hints & tips, οι ολοκληρωμένες λύσεις και τα strategy guides, τα ρεπορτάζ και οι συνεντεύξεις με Ελληνες ή ξένους δημιουργούς, παραγωγούς και designers. Αν μάλιστα έχετε ασχοληθεί με το αντικείμενο, μπορείτε να μας δείξετε και τα δικά σας παιχνίδια!

Εάν μια συμμετοχή είναι "υβριδική", διαθέτει δηλαδή στοιχεία που περιλαμβάνονται σε περισσότερες από μία κατηγορίες, τότε αυτόματα θα θεωρείται πως συμμετέχει στην κατηγορία

Ο πρώτος νικητής κάθε κατηγορίας θα βραβευτεί με χρηματικό έπαθλο αξίας 500.000 δρχ., προσφορά του χορηγού Compulink Network Α.Ε., ενώ η βράβευση των νικητών θα γίνει από τον αποκλειστικό χορηγό του διαγωνισμού σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας σε μεταγενέστερη ημερομηνία, που θα ανακοινωθεί στο "PC Master".

"Best Personal Page". Ενας διαγωνιζόμενος δεν μπορεί να αποστείλει περισσότερες της μίας συμμετοχές σε μία από τις κατηγορίες, έχει ωστόσο το δικαίωμα να συμμετάσχει σε όσες κατηγορίες επιθυμεί, προσκομίζοντας όμως ξεχωριστό δελτίο για κάθε συμμετοχή του και τοποθετώντας κάθε συμμετοχή σε διαφορετικό φάκελο.

4. Κάθε συμμετοχή σε δισκέτα ή CD-ROM θα πρέπει υποχρεωτικά να ανοίγει με το αρχείο index.htm ή default.htm. Εάν τέτοιο αρχείο δεν υπάρχει, η συμμετοχή θα θεωρείται άκυρη ακόμα και αν ο διαγωνιζόμενος ενσωματώνει κείμενο με το οποίο παραπέμπει αλλού. Το index.htm ή default.htm θα ανοίγει την κεντρική σελίδα της συμμετοχής, από την οποία επιτρέπεται βεβαίως να υπάρχουν links που θα οδηγούν σε άλλες σελίδες ή αρχεία που ενσωματώνονται στη συμμετοχή του διαγωνιζομένου. Κάθε συμμετοχή είναι δυνατό να απαρτίζεται από όσες σελίδες επιθυμεί ο διαγωνιζόμενος.

5. Τα links που οδηγούν σε σελίδες εκτός αυτών που συμπεριλαμβάνονται στη συμμετοχή του διαγωνιζομένου επιτρέπονται, ωστόσο οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να λάβουν σοβαρά υπόψη τους πως οι σελίδες τους θα κριθούν σε αρκετό χρονικό διάστημα από την υποβολή τους και να φροντίσουν ώστε αυτές να είναι όσο διαχρονικές χρειάζεται. Καλό θα είναι δηλαδή να αποφύγετε links προς σελίδες οι οποίες αλλάζουν διεύθυνση από μέρα σε μέρα...

6. Οι συμμετοχές θα αποστέλλονται στη διεύθυνση του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "Για το διαγωνισμό Web Master 2000"), μαζί με το πρωτότυπο δελτίο συμμετοχής που θα υπάρχει σε κάθε τεύχος του περιοδικού -όχι φωτοτυπία του- και το συνοδευτικό υλικό σε δισκέτες ή CD-ROMs. Το υλικό θα πρέπει να είναι έτοιμο για να τρέξει με μια απλή αντιγραφή των αρχείων στο σκληρό δίσκο, χωρίς πρόσθετες διαδικασίες, αποσυμπιέσεις κ.λπ. Το περιοδικό δεν φέρει καμιά ευθύνη εάν οι δισκέτες ή τα CD-ROMs καταστραφούν εν μέρει ή εξ ολοκλήρου κατά τη διάρκεια της μεταφοράς τους, συνιστά δε στους διαγωνιζομένους να εσωκλείσουν και δεύτερο αντίγραφο της συμμετοχής τους, ώστε να χρησιμοποιηθεί αυτό σε περίπτωση που το πρώτο καταστραφεί. Οσοι αναγνώστες επιθυμούν να συμμετάσχουν με σελίδα τους που βρίσκεται ήδη αναρτημένη στον Web, αρκεί να κοινοποιήσουν το σχετικό URL, αναγράφοντάς το στο δελτίο συμμετοχής και αποστέλλοντας μόνο το τελευταίο. Το περιοδικό στην περίπτωση αυτή δεν φέρει καμιά ευθύνη εάν, κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης, η πρόσβαση στη σελίδα είναι αδύνατη για οποιονδήποτε λόγο.

7. Από τις συμμετοχές αποκλείεται το πορνογραφικό υλικό, οι ιοί οποιασδήποτε μορφής, οι υβριστικές ή προσβλητικές εκφράσεις καθώς και οτιδήποτε μπορεί να προκαλέσει πρόβλημα στον υπολογιστή ενός χρήστη που ανοίγει τις σελίδες και τα αρχεία ή αντιβαίνει στους νόμους του ελληνικού κράτους.



Η σελίδα του διαγωνισμού μας στον Web.

8. Αιτήσεις συμμετοχής θα γίνονται δεκτές μέχρι τις 20 Αυγούστου 2000 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και θα κρίνονται από ειδική επιτροπή συντακτών του "PC Master". Οι επικρατέστερες συμμετοχές κάθε κατηγορίας θα συμπεριληφθούν σε ένα από τα CD-ROMs του "PC Master" με ημερομηνία κυκλοφορίας 15 Σεπτεμβρίου 2000. Θα επακολουθήσει περίοδος 20 ημερών, κατά την οποία μπορεί κάθε ενδιαφερόμενος να υποβάλει ενστάσεις, αν θεωρεί πως κάποια από τις επικρατέστερες συμμετοχές παραβιάζει ορισμένους από τους όρους του διαγωνισμού. Ειδική επιτροπή ενστάσεων θα εξετάσει στη συνέχεια αυτές τις περιπτώσεις, εάν υπάρξουν, και θα οριστικοποιήσει τους τελικούς υποψήφιους για τα βραβεία του διαγωνισμού. Η οριστική ανάδειξη των νικητών θα γίνει ύστερα από συνεδρίαση της επιτροπής αξιολόγησης τη δεύτερη εβδομάδα του Οκτωβρίου και τα αποτελέσματα θα δημοσιευθούν την 1η Νοεμβρίου 2000 στο "PC Master". Ο πρώτος νικητής κάθε κατηγορίας θα βραβευτεί με χρηματικό έπαθλο αξίας 500.000 δρχ., προσφορά του χορηγού Compulink Network A.E., ενώ η βράβευση των νικητών θα γίνει από τον αποκλειστικό χορηγό του διαγωνισμού σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας σε μεταγενέστερη ημερομηνία, που θα ανακοινωθεί στο "PC Master".

Εάν έχετε οποιεσδήποτε απορίες ή προτάσεις που αφορούν στο "Web Master 2000", μη διστάσετε να μας τις κοινοποιήσετε με e-mail στη διεύθυνση web2000@compupress.gr ενώ μπορείτε να παρακολουθείτε και το ειδικό forum του PC Master "Web 2000" στη διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/

9. Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης των συμμετοχών θα ληφθούν υπόψη οι ακόλουθοι παράγοντες:

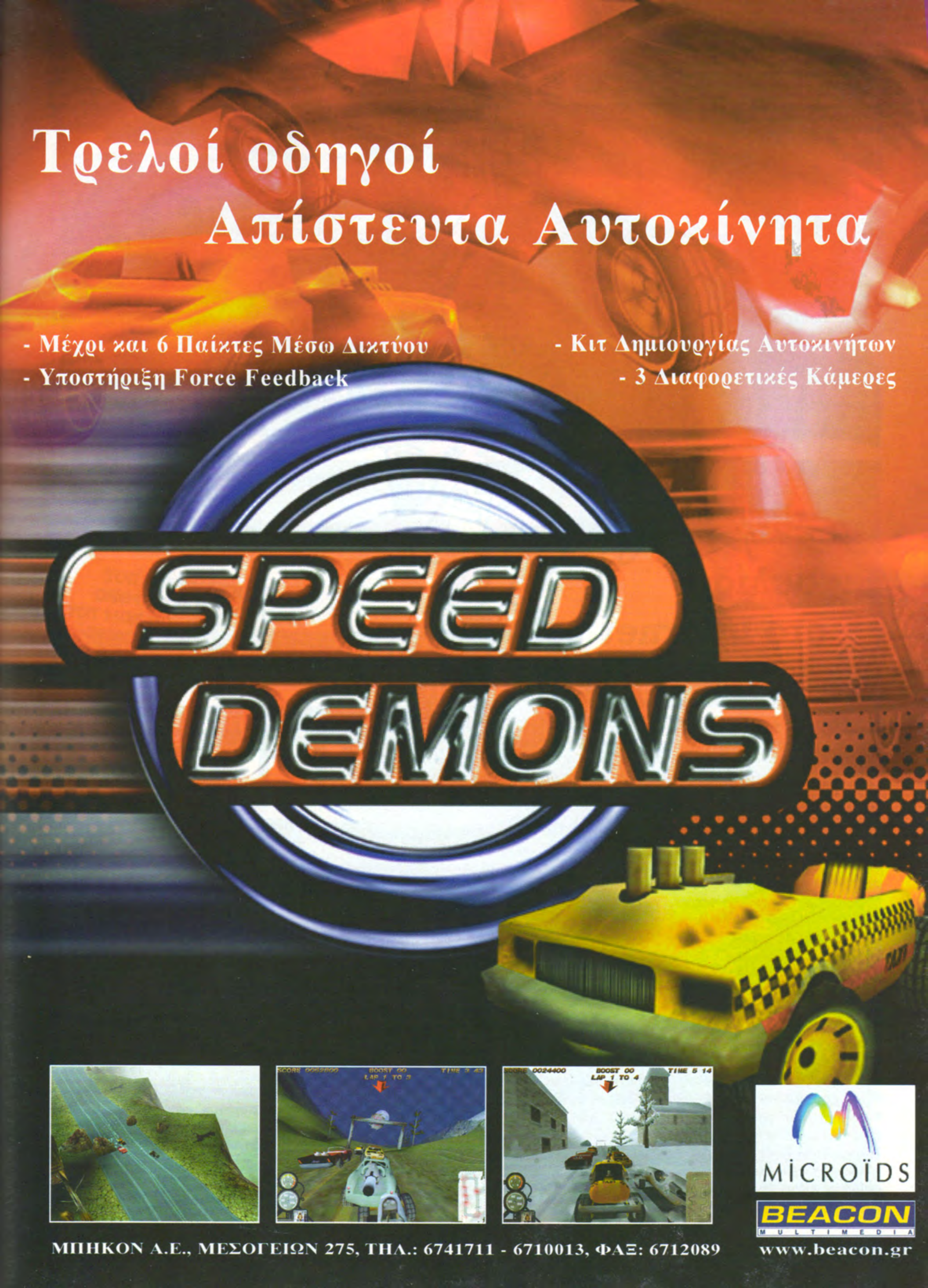
- Η ποσότητα και η ποιότητα του υλικού που περιέχεται στις σελίδες, καθώς και η σωστή οργάνωσή του
- Η εμφάνιση των σελίδων και οι τεχνολογίες που έχουν χρησιμοποιηθεί
- Η πρωτοτυπία και η αυθεντικότητα
- Η τεχνική αρτιότητα (π.χ. τυχόν broken links, λάθη στο χειρισμό της γλώσσας, ασυμβατότητα με κάποιον από τους γνωστούς browsers, "περίεργη" συμπεριφορά των σελίδων σε ορισμένες αναλύσεις κ.λπ. θα μετρήσουν με αρνητικό συντελεστή στην αξιολόγηση)

10. Το "PC Master" έχει δικαίωμα να τροποποιήσει τους υπάρχοντες όρους ή να προσθέσει νέους, εφόσον αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή του διαγωνισμού. Στην περίπτωση αυτή, οι διαγωνιζόμενοι θα ενημερώνονται μέσω του περιοδικού και θα τους δοθεί η ευκαιρία, εάν κριθεί απαραίτητο, να τροποποιήσουν συμμετοχές που έχουν ήδη αποστείλει, προκειμένου αυτές να είναι συμβατές με τους νέους ή τους τροποποιημένους όρους.

Η ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΑΣ

Ο διαγωνισμός θα έχει μεγάλη διάρκεια, κι έτσι θα δοθεί σε όλους η δυνατότητα να προετοιμαστείτε όσο το δυνατόν καλύτερα και να φτιάξετε την αρτιότερη δυνατή σελίδα. Εάν έχετε οποιεσδήποτε απορίες ή προτάσεις που αφορούν στο "Web Master 2000", μη διστάσετε να μας τις κοινοποιήσετε με e-mail στη διεύθυνση web2000@compupress.gr

Αναφορές στο διαγωνισμό θα υπάρχουν σε κάθε τεύχος του "PC Master" μέχρι τη λήξη του, προκειμένου η επικοινωνία μας να μην έχει το παραμικρό κενό. Καλή επιτυχία σε όσους από εσάς αποφασίσετε να μπλεχτείτε στον "ιστό" μας και μη διστάσετε ή φοβηθείτε: να θεωρείτε σίγουρο πως θα είστε οι αράχνες και όχι οι μύγες!


Τρελοί οδηγοί
Απίστευτα Αυτοκίνητα
- Μέχρι και 6 Παίκτες Μέσω Δικτύου
- Υποστήριξη Force Feedback
- Κιτ Δημιουργίας Αυτοκινήτων
- 3 Διαφορετικές Κάμερες
SPEED DEMONS
MICROÏDS
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΤΗΛ.: 6741711 - 6710013, ΦΑΞ: 6712089
www.beacon.gr

Web Design

ΜΕΡΟΣ 2ο



Φτιάξτε τη δική σας σελίδα στο Internet

Καλωσορίσατε στο δεύτερο μέρος του μεγάλου αφιερώματος του "PC Master" στο Web design. Ελπίζουμε να ξεκουραστήκατε αρκετά αυτές τις δύο εβδομάδες, αφού έχουμε για σας πολλή δουλειά στη συνέχεια!

Της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΛΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΑΡΘΡΟ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ 2ο CD-ROM ΤΟΥ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

To FRAME or Not To FRAME?

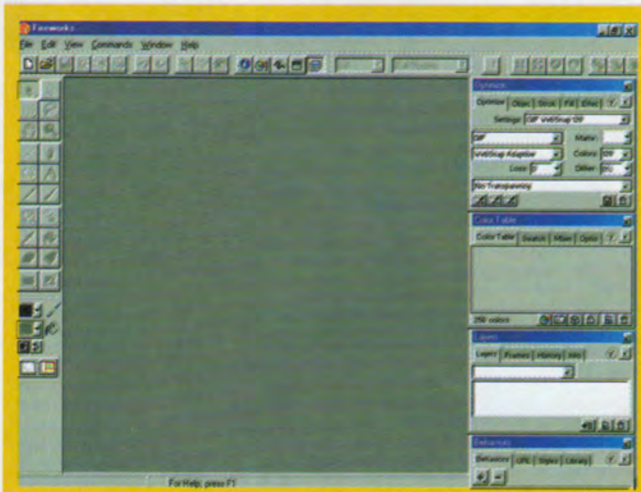
Όπως ίσως έχετε παρατηρήσει, οι περισσότερες ερασιτεχνικές σελίδες στο Internet χρησιμοποιούν frames. Τι είναι τα frames; Παρουσιάστηκαν στο χώρο των HTML documents τον Αύγουστο του 1995 και είναι compatible με όλες τις versions τόσο του Netscape Navigator όσο και του MS Explorer από 2.2 και άνω. Τα frames εμφανίστηκαν για να προσφέρουν λειτουργικότητα στη σελίδα και ευκολία στο χρήστη, γι' αυτό και χρησιμοποιούνται ευρύτατα ακόμα και τώρα. Είναι ένας αποδοτικός τρόπος να τοποθετήσετε πολλά έγγραφα σε μία σελίδα, έτσι ώστε οι επισκέπτες της σελίδας σας να μπορούν να δουν τα περιεχόμενα του site σας εύκολα και γρήγορα. Παρ' όλο που για κάποιον ερασιτέχνη τα frames είναι παράδεισος, για τους Web designers καταντούν πονοκέφαλος (Κωνσταντίνε, τα Vallium!!!). Ενα από τα βασικά προβλήματα που αντιμετωπίζει κάποιος είναι η στοίχιση της σελίδας. Σε μεγαλύτερες αναλύσεις η σελίδα σας θα φαίνεται κολλημένη στα αριστερά της οθόνης σας. Ωστόσο και στις μικρότερες αναλύσεις υπάρχουν μεγάλα προβλήματα. Ο φίλος Rebellion είχε μέχρι πρόσφατα τόσες επιλογές στο site του, που σε ανάλυση 640x480 έβλεπε ο επισκέπτης μόνο τις μισές, εξαιτίας της επιλογής να μη σκρολάρει το frame που περιείχε το μενού των επιλογών. Οι δυσκολίες όμως δεν τελειώνουν εδώ. Τι γίνεται με τους χρήστες που δεν έχουν frame-compatible browser; Πολλοί είναι εκείνοι που φτιάχνουν δύο διαφορετικά είδη σελίδων για frame αλλά και non frame content. Ωστόσο, αξίζει τον κόπο να κάνει κάποιος τη διπλή δουλειά για να έχει το ίδιο αποτέλεσμα που θα είχε εάν χρησιμοποιούσε πίνακες; Ο,τι κι αν προτιμήσετε, πάντως, περάστε από τη σελίδα http://victorian. fortunecity.com/brambles/4/frames/ ή επισκεφθείτε τις διευθύνσεις: http://web2.airmail.net/atapaz/www/frames/ και http://www.users.uswest.net/ñamerif/frames.html. Ισως αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Εμείς, πάντως, στη δημιουργία της σελίδας μας θα χρησιμοποιήσουμε tables.

Στο πρώτο μέρος του αφιερώματος που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" μιλήσαμε για το Web design, τους HTML editors, τα πακέτα γραφικών για τον Web, ενώ σας δείξαμε πώς να φτιάχνετε εντυπωσιακά γραφικά με το Adobe Imagestyler. Σε αυτό το τεύχος θα συνεχίσουμε την επεξεργασία των γραφικών και αφού φτιάξουμε τη σελίδα μας στο Macromedia Dreamweaver 3, θα την ανεβάσουμε στο Internet.

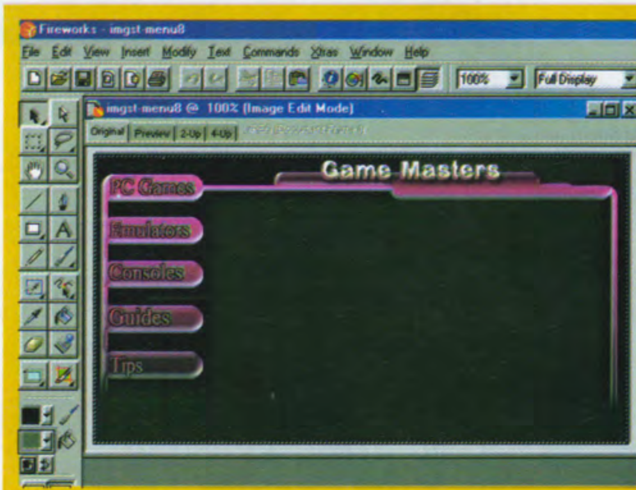
Προτού ξεκινήσουμε όμως την κατασκευή της σελίδας μας στον γνωστό HTML editor της Macromedia, θα βελτιστοποιήσουμε τις εικόνες που φτιάξαμε στο προηγούμενο τεύχος, έτσι ώστε να μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στις σελίδες μας. Με τον τρόπο που θα σας δείξουμε στη συνέχεια θα δείτε πως μπορείτε, χάρη στο Fireworks 3 της Macromedia, να σώσετε με δύο κλικ τα κουμπιά των επιλογών σας και τα άλλα γραφικά στοιχεία του site στο μέγεθος που εσείς θέλετε, έτσι ώστε να τα τοποθετήσετε με ακρίβεια στις σελίδες που θα φτιάξετε αργότερα. Ο τρόπος αυτός θα σας γλιτώσει από πολλή δουλειά στη συνέχεια.

Αφού λοιπόν τελειώσουμε με την επεξεργασία των γραφικών, είναι πια ώρα να δημιουργήσουμε τις σελίδες μας με τη βοήθεια του Dreamweaver.

ΡΥΘΜΙΣΤΕ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

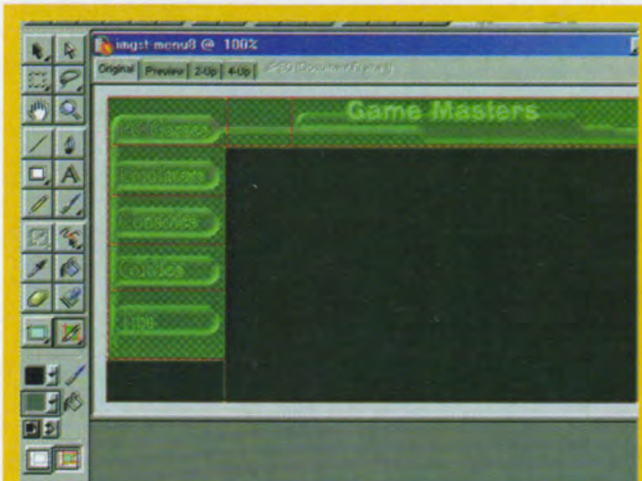


1 Το παράθυρο του Fireworks 3. Εδώ θα κόψουμε τα γραφικά που φτιάξαμε στο προηγούμενο τεύχος.

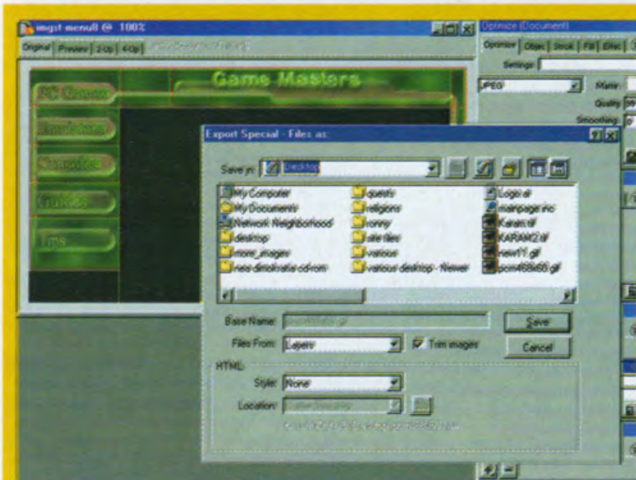


2 Βλέπετε τη φωτογραφία; Αυτό θέλουμε να είναι το αποτέλεσμα όταν τελειώσουμε τη σελίδα μας!

ΤΟ FIREWORKS 3 ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΖΕΙ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ, ΜΕ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ.

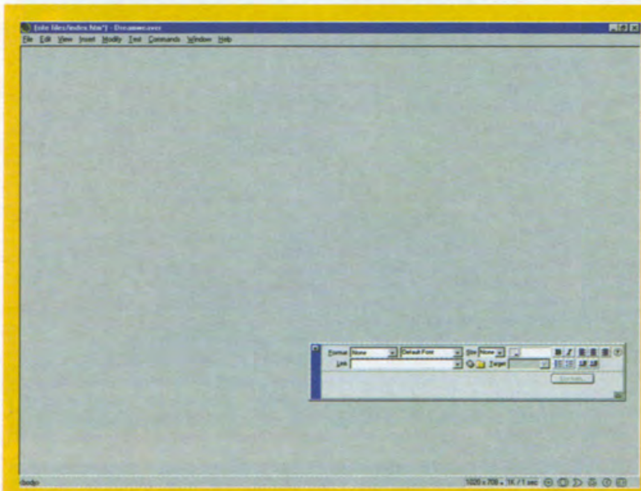


3 Από την εργαλειοθήκη επιλέγουμε Slice Tool και, αφού ...ακονίσουμε τα μαχαίρια μας, αρχίζουμε να κόβουμε, ώστε τα κουμπιά που θα χρησιμοποιήσουμε να είναι ισομεγέθη.

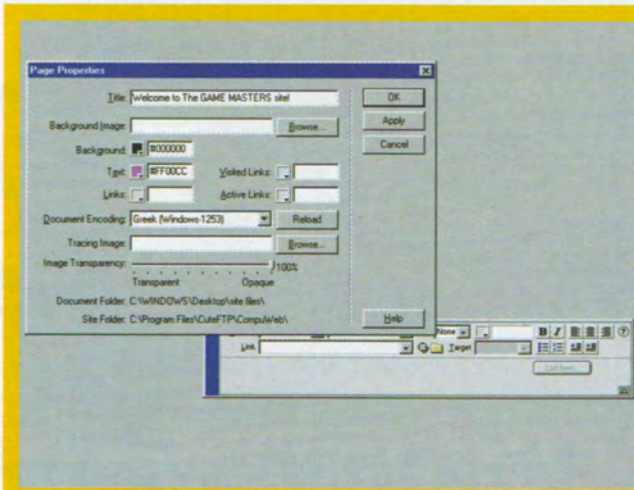


4 Οταν τελειώσουμε, επιλέγουμε File - Export Special - Export as files και το folder όπου θα τα σώσουμε. Αυτό ήταν!

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ DREAMWEAVER 3!



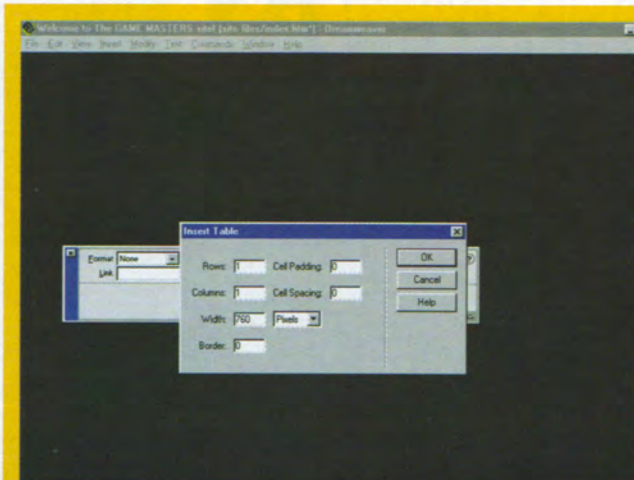
1 Το Dreamweaver 3 είναι η νέα έκδοση του επαγγελματικού προγράμματος δημιουργίας HTML σελίδων της Macromedia. Αυτή είναι η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος. Ονομάσαμε την πρώτη σελίδα μας index.htm.



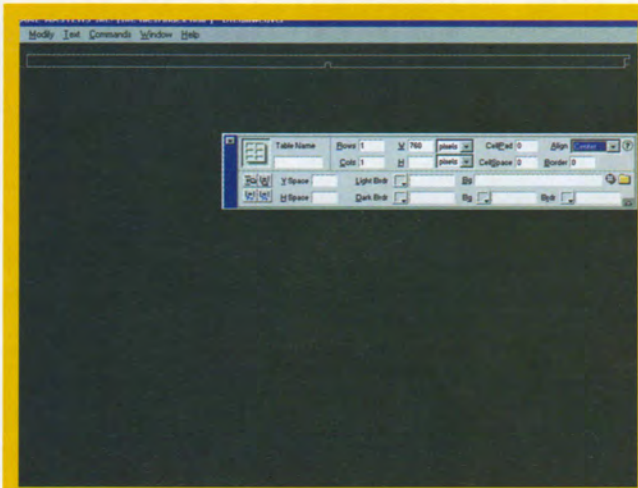
2 Επιλέξτε Modify-Page Properties για να δώσετε τίτλο στη σελίδα σας. Από εδώ μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του φόντου της σελίδας, να δώσετε το χρώμα που θα έχει το κείμενο, τα links και τα visited links. Μην ξεχάσετε να αλλάξετε το encoding σε Greek (Windows-1253), για να μπορείτε να βλέπετε τους ελληνικούς χαρακτήρες της σελίδας σας.



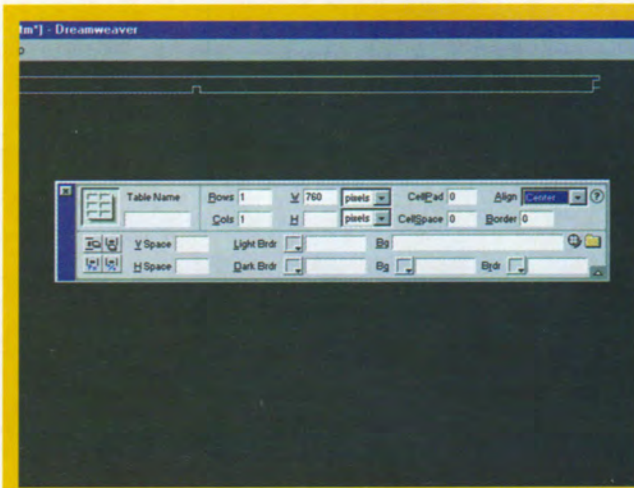
3 Σώστε και αμέσως θα δείτε τις αλλαγές στη σελίδα σας. Τώρα το φόντο είναι μαύρο. Μπορείτε να επιλέξετε ό,τι χρώμα θέλετε για το background της σελίδας σας.



4 Επιλέξτε Insert-Table για να φτιάξετε τον πρώτο σας πίνακα. Στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί θα δώσετε τις διαστάσεις του πίνακα και τις γραμμές και στήλες που θέλετε να περιέχει. Ακόμα μπορείτε να επιλέξετε εάν θα έχει περίγραμμα (border). Προς το παρόν, ξεκινάμε με μία γραμμή και στις διαστάσεις βάζουμε width=760.

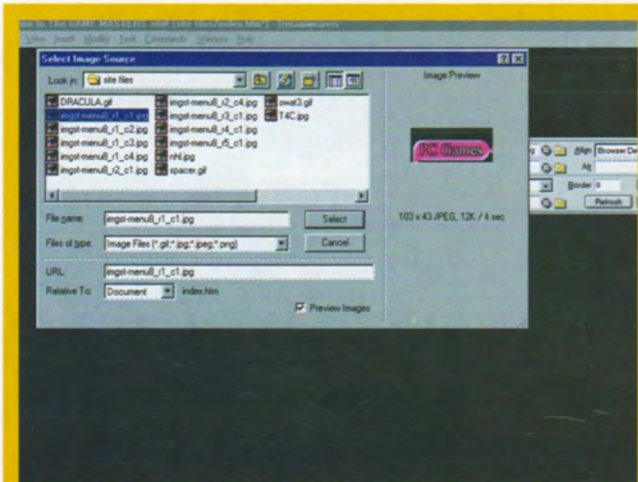


5 Να πώς φαίνεται ο πίνακάς μας. Θα επιλέξουμε από το παράθυρο Properties Align=Center για να φαίνεται στο κέντρο της σελίδας.

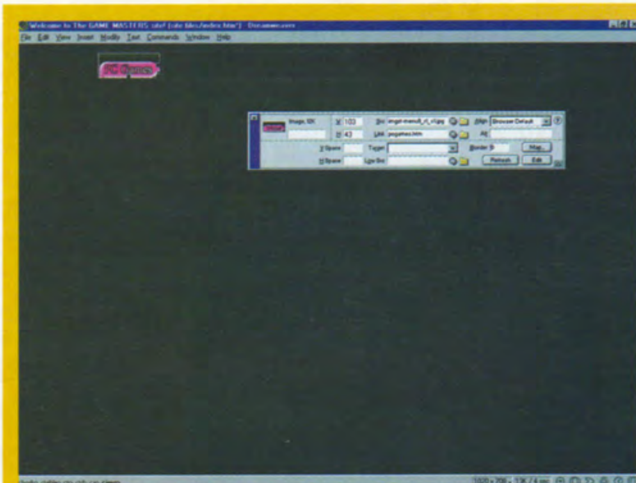


6 Με δεξί κλικ μέσα στον πίνακα και αφού επιλέξουμε Table-Split Cell, μπορούμε να προσθέσουμε κι άλλες γραμμές ή στήλες στον πίνακα. Στο παράδειγμά μας δώσαμε 3 στήλες.

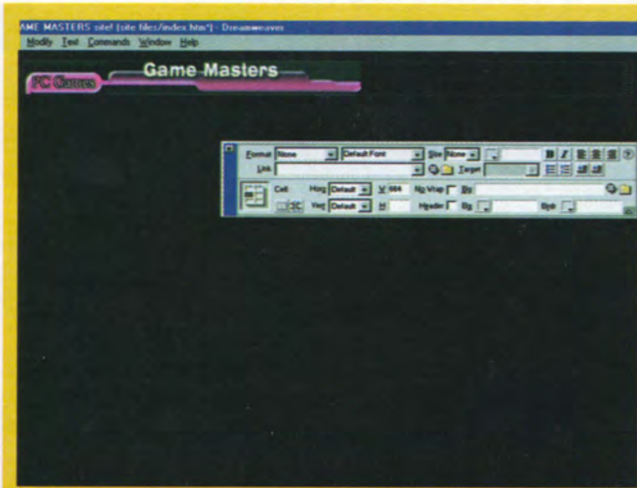
ΟΤΑΝ Η MACROMEDIA ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ DREAMWEAVER 3, ΟΛΟΙ ΟΙ WEB DESIGNERS ΕΝΙΩΣΑΝ ΟΤΙ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΝ ΣΤΟΝ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟ!



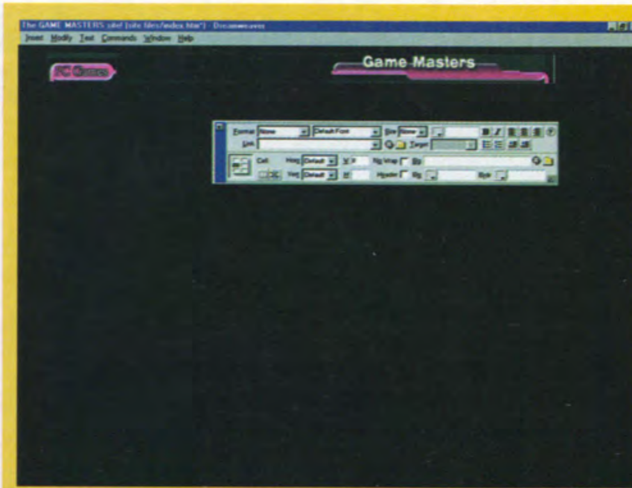
7 Στην πρώτη στήλη θα βάλουμε τη μία από τις εικόνες μας. Επιλέγουμε Insert-Image.



8 Ισως να μην μπορείτε να φανταστείτε το τελικό αποτέλεσμα τώρα, αλλά είμαστε σίγουροι ότι θα εκπλαγείτε στη συνέχεια!

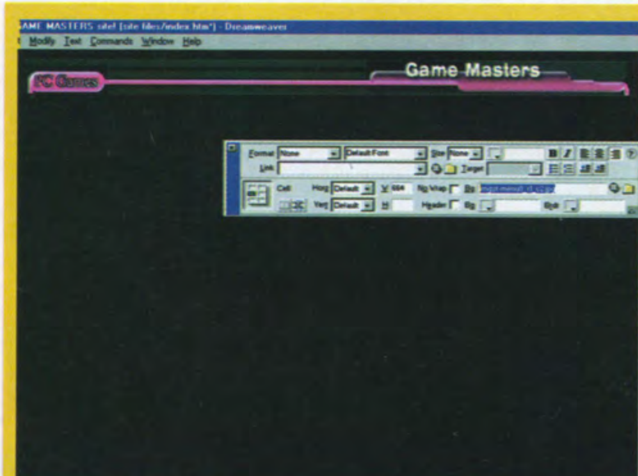


9 Με τον ίδιο τρόπο βάζουμε στη διπλανή στήλη την επόμενη εικόνα μας. Πατάμε Align-Right για να δώσουμε δεξιά στοίχιση στην εικόνα.

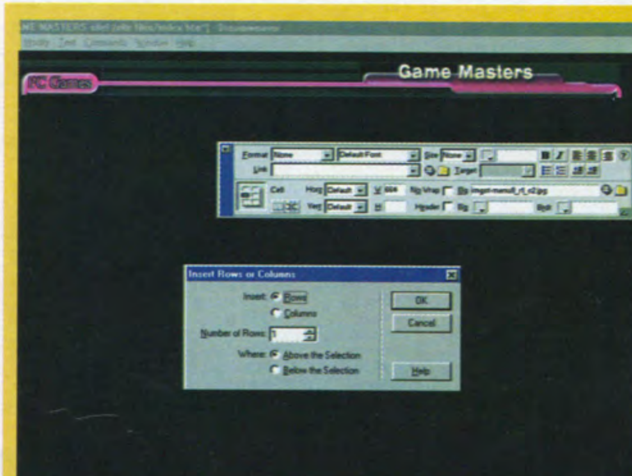


10 Αφού προσθέσουμε και την εικόνα, στην τρίτη στήλη θα δώσουμε background στο cell όπου βρίσκεται η μεσαία εικόνα. Επιλέγουμε το cell και στο παράθυρο Properties πατάμε εκεί που λέει bg (background URL of cell). Θα εμφανιστεί το παράθυρο από όπου μπορούμε να επιλέξουμε την εικόνα του background.

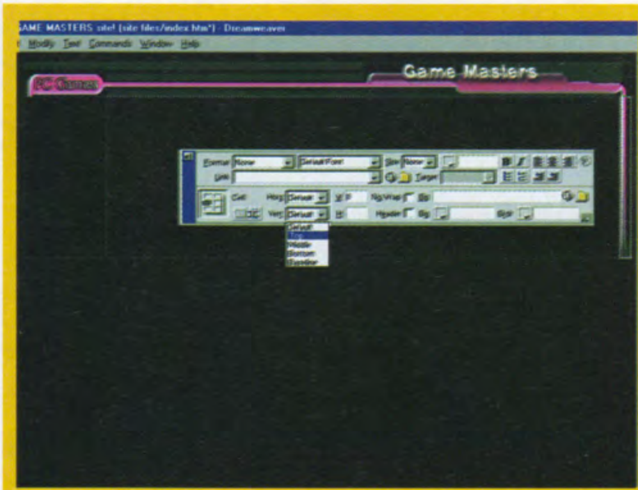
ΔΕΝ ΘΑ ΔΥΣΚΟΛΕΥΤΕΙΤΕ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΑΣ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ADVANCED ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ!



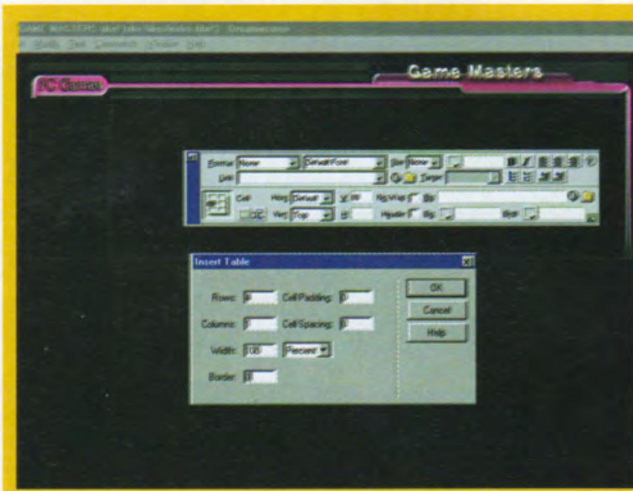
11 Ιδού το αποτέλεσμα! Καλό, ε;



12 Τώρα θα προσθέσουμε άλλη μία σειρά κάτω από την πρώτη σειρά του πίνακα. Επιλέγουμε οποιοδήποτε cell και με δεξί κλικ Table-Insert Rows or Columns...

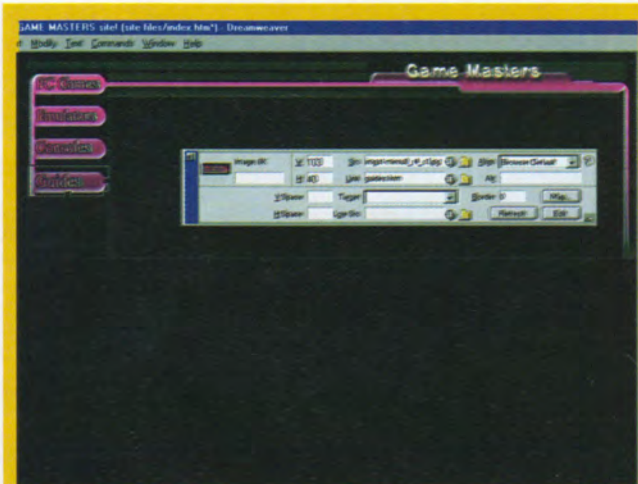


13 Ιδού η καινούρια σειρά μας! Εδώ έχουμε να προσθέσουμε ακόμα μία εικόνα. Επειδή το ύψος (height) του πίνακα μεγαλώνει, η εικόνα που τοποθετήσαμε κατεβαίνει προς τα κάτω. Επιλέγουμε το cell και αλλάζουμε το Vert (Vertical allignment) σε Top. Ετσι, οτιδήποτε υπάρχει στο cell θα εμφανίζεται στην κορυφή.

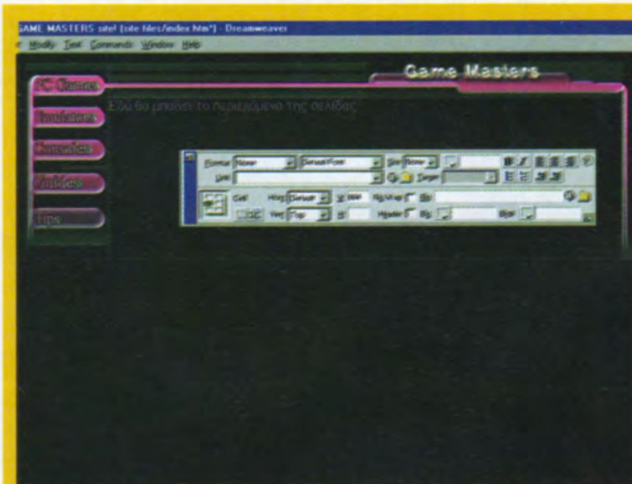


14 Ωρα να προσθέσουμε και τις υπόλοιπες επιλογές! Κάτω από το cell στο οποίο βρίσκεται η επιλογή PcGames θα βάλουμε έναν καινούριο πίνακα με τέσσερις σειρές, όσες και οι επιλογές που μένουν. Στο width θα βάλουμε 100%, ώστε ο πίνακας που φτιάχνουμε τώρα να έχει το ίδιο πλάτος με τη στήλη του αρχικού πίνακα στην οποία βρίσκεται.

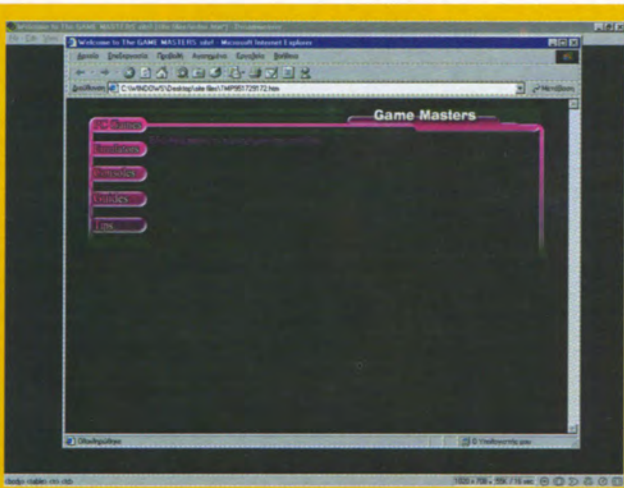
ΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΕ ΕΝΑ HTML DOCUMENT ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΚΟΛΙΑ ΚΑΙ ΕΥΕΛΙΞΙΑ ΣΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΑΣ.

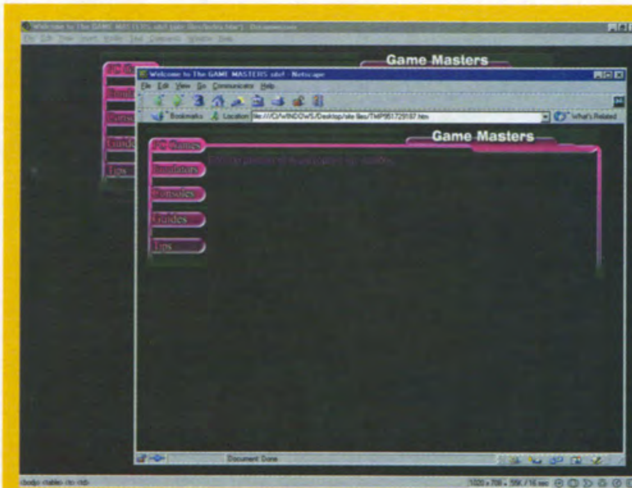


15 Οπως κάναμε και προηγουμένως, προσθέτουμε τις εικόνες στις γραμμές του πίνακα.



16 Ουσιαστικά έχουμε τελειώσει με το κύριο μέρος της σελίδας μας. Στο μεγάλο cell θα μπαίνει το περιεχόμενο κάθε σελίδας που θα φτιάξουμε. Δίνουμε κι εκεί Vertical allignment=Top.

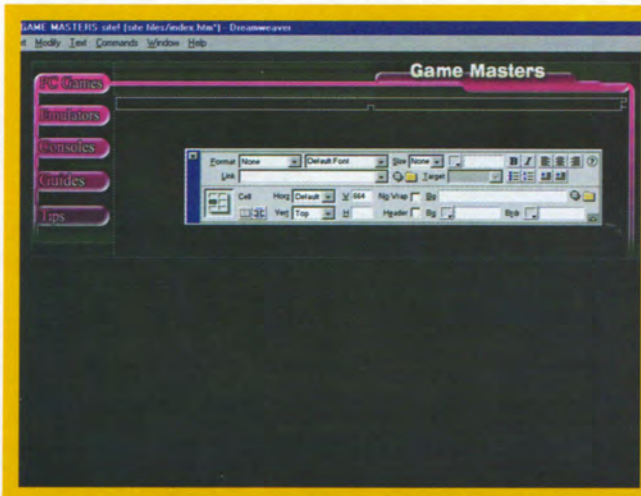


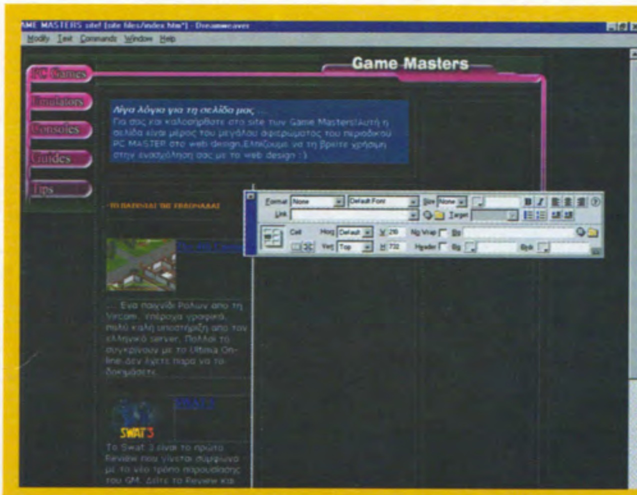


17 Καιρός να κάνουμε ένα μικρό τεστ, για να δούμε πώς φαίνεται αυτό που φτιάξαμε στους δύο κύριους browsers: τον MSExplorer και τον Netscape Navigator. Επιλέγουμε File-Preview-Explorer ή πατάμε F12 για να δούμε το preview στον default browser. Καλά πήγαμε ως εδώ :)

18 Επιλέγουμε File-Preview-Netscape Navigator ή πατάμε Ctrl-F12 για να δούμε το preview στον δευτερεύοντα browser.

ΝΑ ΤΣΕΚΑΡΕΤΕ ΣΥΧΝΑ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΔΟΥΛΕΙΑΣ ΣΑΣ, ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ BROWSERS.





19 Τώρα θα βάλουμε το περιεχόμενο της κεντρικής μας σελίδας! Ξεκινάμε με έναν πίνακα με width=100% και μία γραμμή. Από εκεί και πέρα όλα είναι στο χέρι μας!

20 Εμείς προσθέσαμε ένα εισαγωγικό μήνυμα καλωσορίσματος και μερικά links σε game reviews.



21 Ακόμα βάλαμε link για επικοινωνία και προτάσεις για παιχνίδια. Προσέξτε πώς βάζετε link για να στείλετε mail! mailto:ego@ekei.gr



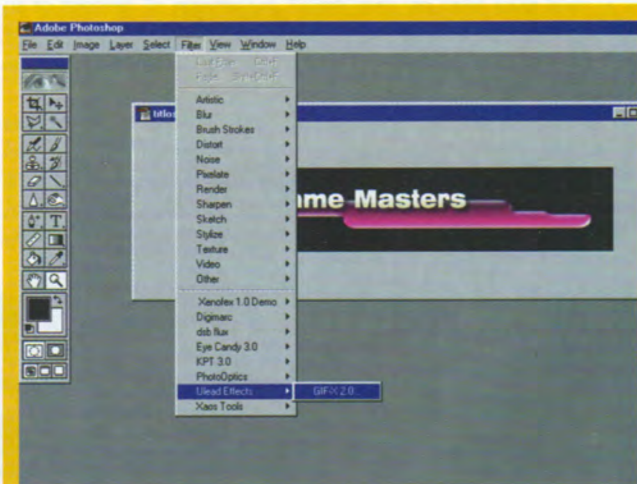
22 Ορίστε το αποτέλεσμα! Με τον ίδιο τρόπο θα κάνουμε και τις υπόλοιπες σελίδες μας. Εαν θέλετε, μπορείτε να προσθέσετε και άλλα γραφικά στοιχεία, αλλά καλό είναι να μην το παρακάνετε!

ΟΥΚ ΕΝ ΤΩ ΠΟΛΛΩ ΤΟ ΕΥ! ΜΗΝ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΕ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΤΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ!

ΦΤΙΑΞΤΕ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ BANNERS ΜΕ ΤΟ... PHOTOSHOP



1 Τι; Δεν θα φτιάξετε banner για το site σας; Οχι, βέβαια! Ειδικά τώρα που υπάρχει το X-GIF plug-in. Δείτε πόσο εύκολα μπορείτε να φτιάξετε animation με αυτό το εύχρηστο πρόγραμμα!



2 Για να το χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένο το PhotoShop. Από το μενού Filter του προγράμματος επιλέγετε Ulead Effects και X-GIF 2.0.

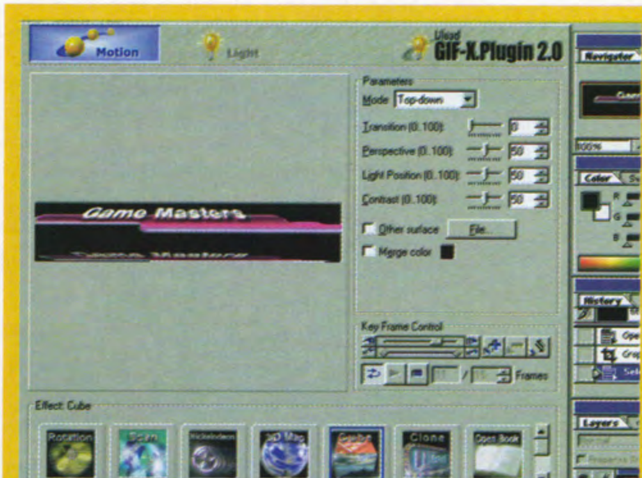


3 Αμέσως θα δείτε το παράθυρο του προγράμματος της Ulead. Καλά μέχρι εδώ;



4 Ε, αυτό ήταν! Τώρα δεν έχετε παρά να πειραματιστείτε με τα έτοιμα animation effects που προσφέρει το πρόγραμμα!

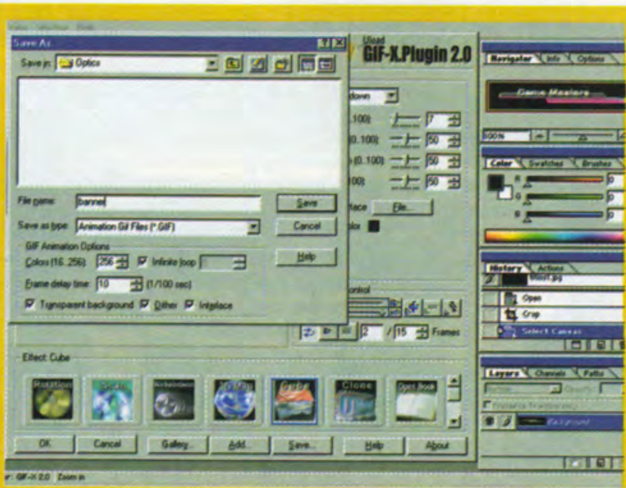
ΜΕ ΤΑ PLUG-INS ΤΟΥ PHOTOSHOP ΕΧΕΤΕ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ!



5 Το Cube Effect!!!



6 Το Nickelodeon Effect!!!



7 **Δεν μένει τίποτε άλλο από το να σώσετε τις δημιουργίες σας!**

ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ

Τώρα που φτιάξατε -επιτέλους- τη δική σας σελίδα, δεν έχετε παρά να τη δείξετε και στους άλλους. Σε αυτό το μέρος του άρθρου θα σας εξηγήσουμε πώς να "ανεβάσετε" τις σελίδες σας από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας στο Internet.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να βρείτε έναν παροχέα που να μπορεί να σας προσφέρει χώρο στο server του για τις σελίδες σας. Πολλοί ελληνικοί Internet Providers προσφέρουν υπηρεσίες hosting με μηνιαίο ή ακόμα και ετήσιο κόστος. Άλλοι πάλι, όπως η HOL, η Forthnet και η Hellas Net, προσφέρουν δωρεάν χώρο στους συνδρομητές τους για τις προσωπικές σελίδες τους. Πρόσφατα μάλιστα, η X-Treme, ο πρώτος ελληνικός παροχέας δωρεάν σύνδεσης στο Internet, άρχισε να προσφέρει και υπηρεσίες δωρεάν hosting.

Εάν ο Provider στον οποίο ανήκετε δεν σας παρέχει υπηρεσία hosting δωρεάν ή ο χώρος που δίνει είναι περιορισμένος και δεν θέλετε να πληρώσετε για επιπλέον χώρο για τις σελίδες σας, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες των geocities ή του tripod χωρίς καμιά οικονομική επιβάρυνση. Καθεμία από αυτές έχει συγκεκριμένους περιορισμούς. Πολλές από αυτές σας αναγκάζουν να φιλοξενείτε διαφημίσεις και ενοχλητικά banners, που όμως δεν φαίνεται να επηρεάζουν τους εκατοντάδες χρήστες που χρησιμοποιούν αυτές τις δωρεάν υπηρεσίες.

Εάν πάλι θέλετε να έχετε απεριόριστο χώρο για τις σελίδες σας χωρίς να πληρώσετε επιπλέον ούτε μία δραχμή, αλλά και να βάζετε ό,τι περιεχόμενο θέλετε χωρίς περιορισμούς, μπορείτε να μετατρέψετε τον υπολογιστή σας σε Web server! Ναι, καλά διαβάσατε! Ακόμα κι αν τρέχετε Windows 95-98, μπορείτε να έχετε το δικό σας site στο σκληρό δίσκο σας και μια σταθερή διεύθυνση στον Web! Πολλές πληροφορίες και δωρεάν προγράμματα για να στήσετε το δικό σας Web server θα βρείτε στο http://website.oreilly.org/

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΤΕ ΤΟ SITE ΣΑΣ ΣΕ ΑΛΛΑ SITES ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ BANNERS.

Ο ΔΙΚΟΣ ΣΑΣ WEB SERVER!

Για να φτιάξει κάποιος το δικό του Web server πρέπει να έχει μια σταθερή (static) διεύθυνση. Για κάποιον με dial-up σύνδεση αυτό δεν είναι εφικτό, αφού η IP address του αλλάζει κάθε φορά που συνδέεται με το Internet. Το πρόγραμμα 24Link είναι μία πολύ καλή λύση γι' αυτούς που δεν έχουν σταθερή IP και θέλουν το δικό τους Web server. Το πρόγραμμα θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.24link.net/.

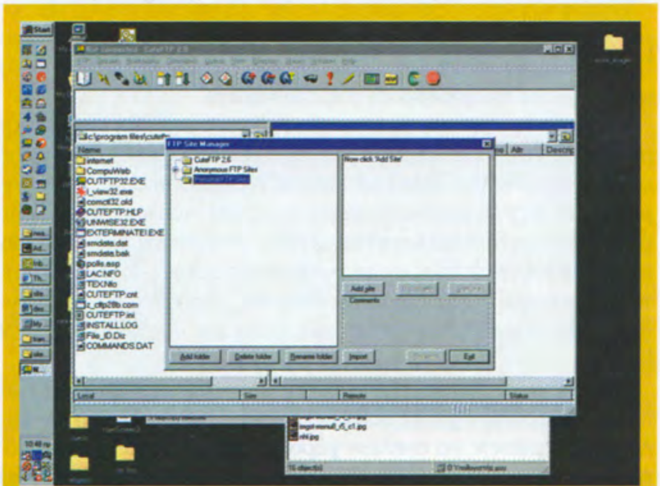
Εάν δεν θέλετε να πειραματιστείτε στήνοντας το δικό σας Web server και θέλετε να φιλοξενήσετε τις σελίδες σας σε κάποιον άλλο server, τότε καλό είναι, πριν από την τελική επιλογή σας, να σκεφτείτε πόσο χώρο σε MB θα σας προσφέρει ο παροχέας για τις σελίδες σας και πόσο θα σας κοστίσει. Δεν θέλετε να βρεθείτε μπροστά σε δυσάρεστες εκπλήξεις, έτσι δεν είναι;

Αφού επιλέξετε τον παροχέα που σας ταιριάζει, το επόμενο βήμα είναι να μεταφέρετε τις σελίδες σας. Αυτό θα το κάνετε με ένα πρόγραμμα FTP (File Transfer Protocol), το οποίο θα αναλάβει να μεταφέρει τα αρχεία σας μέσω του Internet από τον υπολογιστή σας στον server του παροχέα που επιλέξατε. Πολλά shareware αλλά και freeware προγράμματα θα βρείτε στο site http://www.tucows.com. Από τα πιο γνωστά FTP clients είναι το CuteFTP και το WS-FTP.

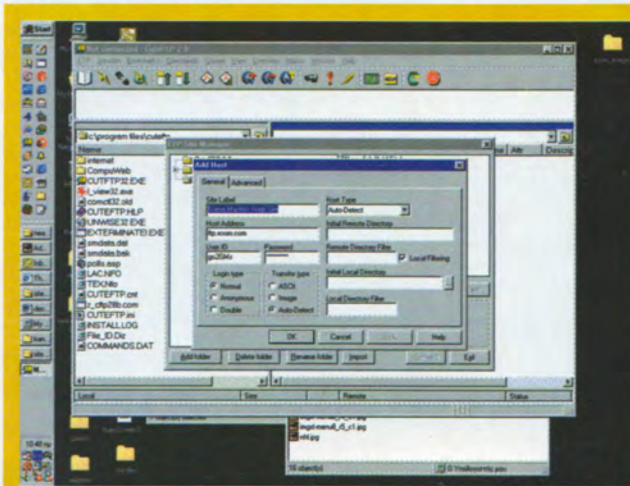


8 **Ιδού το τελικό αποτέλεσμα!**

ΚΑΝΕΤΕ UPLOAD ΤΟ SITE ΣΑΣ ΣΤΟ INTERNET ΜΕ ΤΟ CUTEFTP!

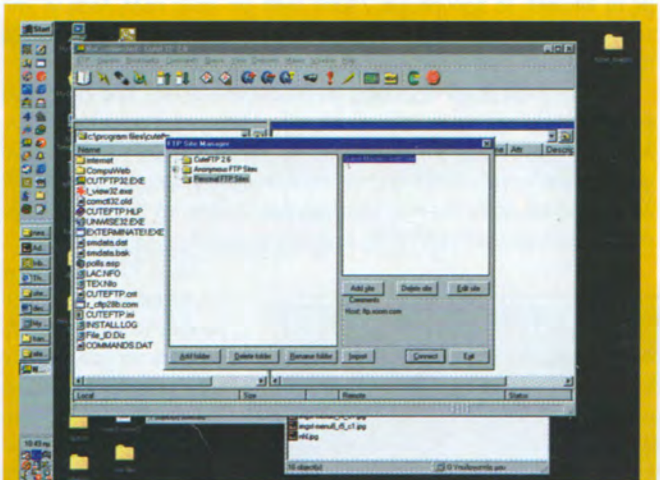


1 Καλώς ήλθατε στο CuteFTP! Βρίσκεστε στον Site Manager του προγράμματος!

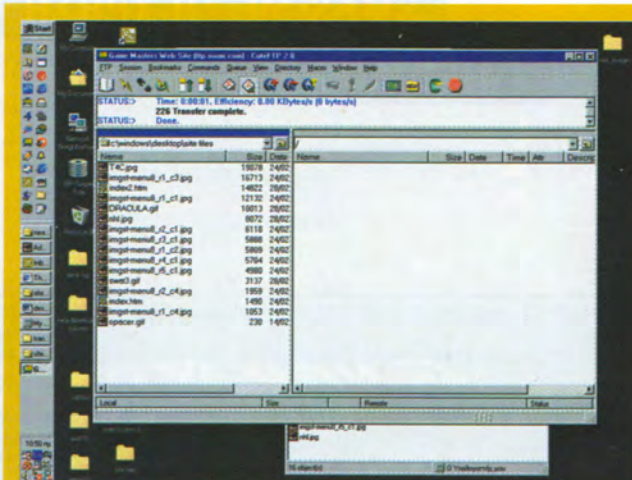


2 Επιλέξτε Add Site για να προσθέσετε το site σας στον Site Manager. Στην επιλογή Site Label μπορείτε να βάλετε ό,τι τίτλο θέλετε. Είναι ο τίτλος που θα βλέπετε στον Manager. Εκεί όπου θα δώσετε προσοχή είναι η Host address. Η http διεύθυνση του Host μας είναι www.xoom.com κι έτσι η FTP διεύθυνση σίγουρα είναι ftp.xoom.com. Στη συνέχεια δίνετε το UserID σας και το password.

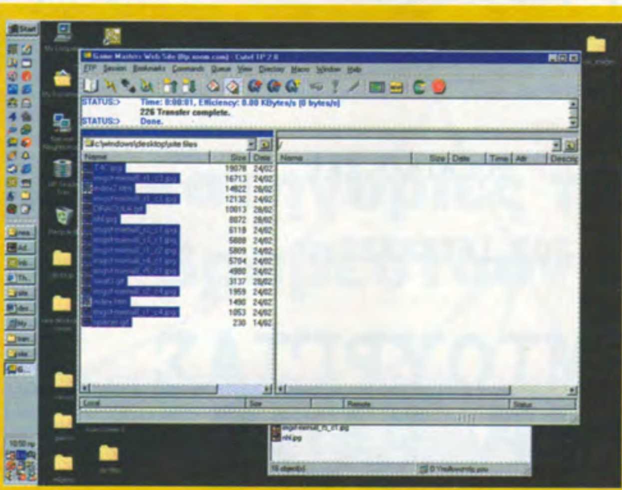
ΤΟ CuteFTP ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ CUTE, ΟΣΟ ΛΕΕΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ!



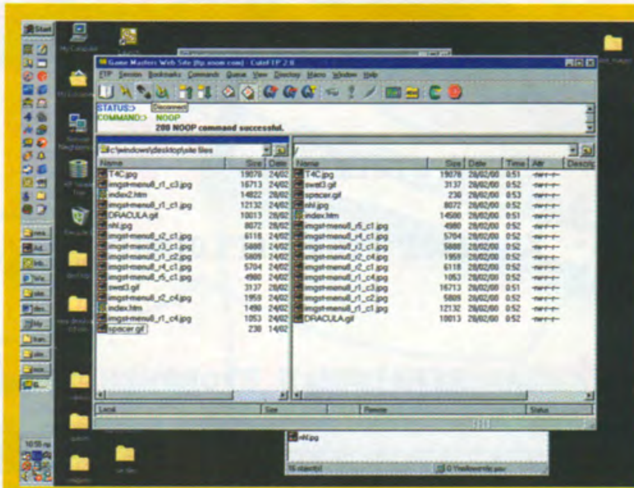
3 Τώρα βλέπετε το site σας στον Site Manager. Πατήστε Connect για να συνδεθείτε.



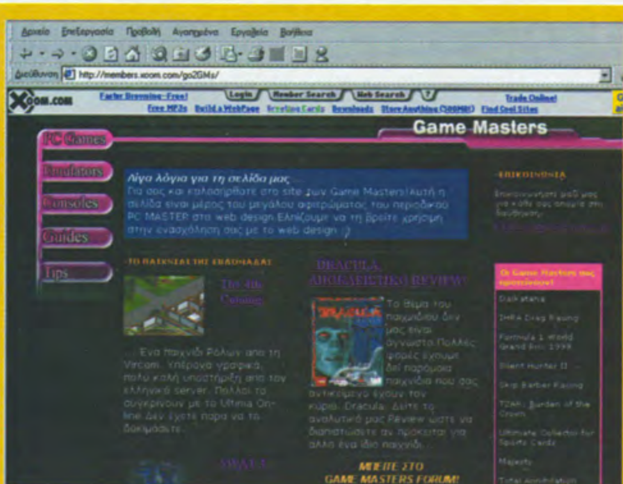
4 Στο δεξί παράθυρο βλέπετε τα δεδομένα που έχετε ανεβάσει στο site σας. Στο αριστερό βλέπετε τα δεδομένα του σκληρού σας δίσκου.



5 Επιλέξτε τα αρχεία που θέλετε και με drag'n'drop κάνετέ τα copy στο δεξί παράθυρο.



6 Τα αρχεία έχουν γίνει upload. Κάνετε disconnect για να βγείτε από το πρόγραμμα.



7 Δείτε το site σας στη διεύθυνση http://members.xoom.com/go2GMs.

Τώρα που έχετε δημιουργήσει τη δική σας σελίδα στον Web, είναι ώρα να τη διαφημίσετε στο Δίκτυο. Καλό θα είναι να ξεκινήσετε να καταχωρίζετε τη σελίδα σας στις πιο διαδεδομένες search engines του Internet, όπως είναι η Yahoo! και η AltaVista. Εάν δεν θέλετε να περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας συμπληρώνοντας φόρμες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Submit It! Πηγαίνοντας στη διεύθυνση http://www.submit-it.com/ μπορείτε να υποβάλετε τις πληροφορίες για το site σας μόνο μία φορά, και η υπηρεσία αυτή στέλνει τα δεδομένα σε 400 και άνω search engines του Διαδικτύου. Παρόμοια υπηρεσία προσφέρει και το site http://www.addme.com/. Τώρα είστε σίγουροι ότι θα σας προσέξουν, έτσι;

Προτού κλείσουμε, θα σας δώσουμε μερικές χρήσιμες διευθύνσεις για να εμπλουτίσετε τις σελίδες σας. Στη διεύθυνση http://www.listbot.com/ μπορείτε να αποκτήσετε το δικό σας newsletter και να ενημερώνετε τα members του site σας για κάθε νέα κυκλοφορία και ό,τι άλλο θέλετε. Το ίδιο και ακόμα περισσότερα μπορείτε να κάνετε στη διεύθυνση http://www.egroups.com/. Εκεί μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας group με μέλη που, εκτός από τα newsletters που θα λαμβάνουν συχνά, θα μπορούν να μιλούν μεταξύ τους στο δικό σας chatroom, να στέλνουν μηνύματα στο forum και να ψηφίζουν σε polls για τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Τέλος, για να ξέρετε πόσοι επισκέπτονται τη σελίδα σας, πηγαίνετε να πάρετε ένα free counter στη διεύθυνση http://www.bcentral.com/fastcounter/. Στο bcentral θα βρείτε και άλλα καλούδια.

Για να φτιάξουμε το site των ονείρων μας θα χρειαστεί ολόκληρο βιβλίο! Δεν φτάνει μόνο να δημιουργήσει κάποιος το δικό του site στο Internet. Πρέπει και να το ανανεώνει συχνά, να προσθέτει καινούριο περιεχόμενο και να το κάνει όλο και πιο ελκυστικό, ώστε να το επισκέπτονται όλο και περισσότεροι χρήστες. Σε αυτό το αφιέρωμα σας δείξαμε πώς να δουλεύετε με επαγγελματικά προγράμματα επεξεργασίας γραφικών και Web σελίδων. Είμαστε σίγουροι πως οι τεχνικές και τα μυστικά που σας μάθαμε θα σας φανούν πολύ χρήσιμα στο μέλλον. Περιμένουμε να δούμε τη δουλειά σας στο μεγάλο διαγωνισμό που διοργανώνει το "PC Master"! Από εμάς καλή επιτυχία!

2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



BEST SPORTS PAGE



BEST GAMES PAGE



ΟΛΕΣ ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΣΤΗ ΣΕΛ. 50 ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ .... ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... E-MAIL ADDRESS ....

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL: ....

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

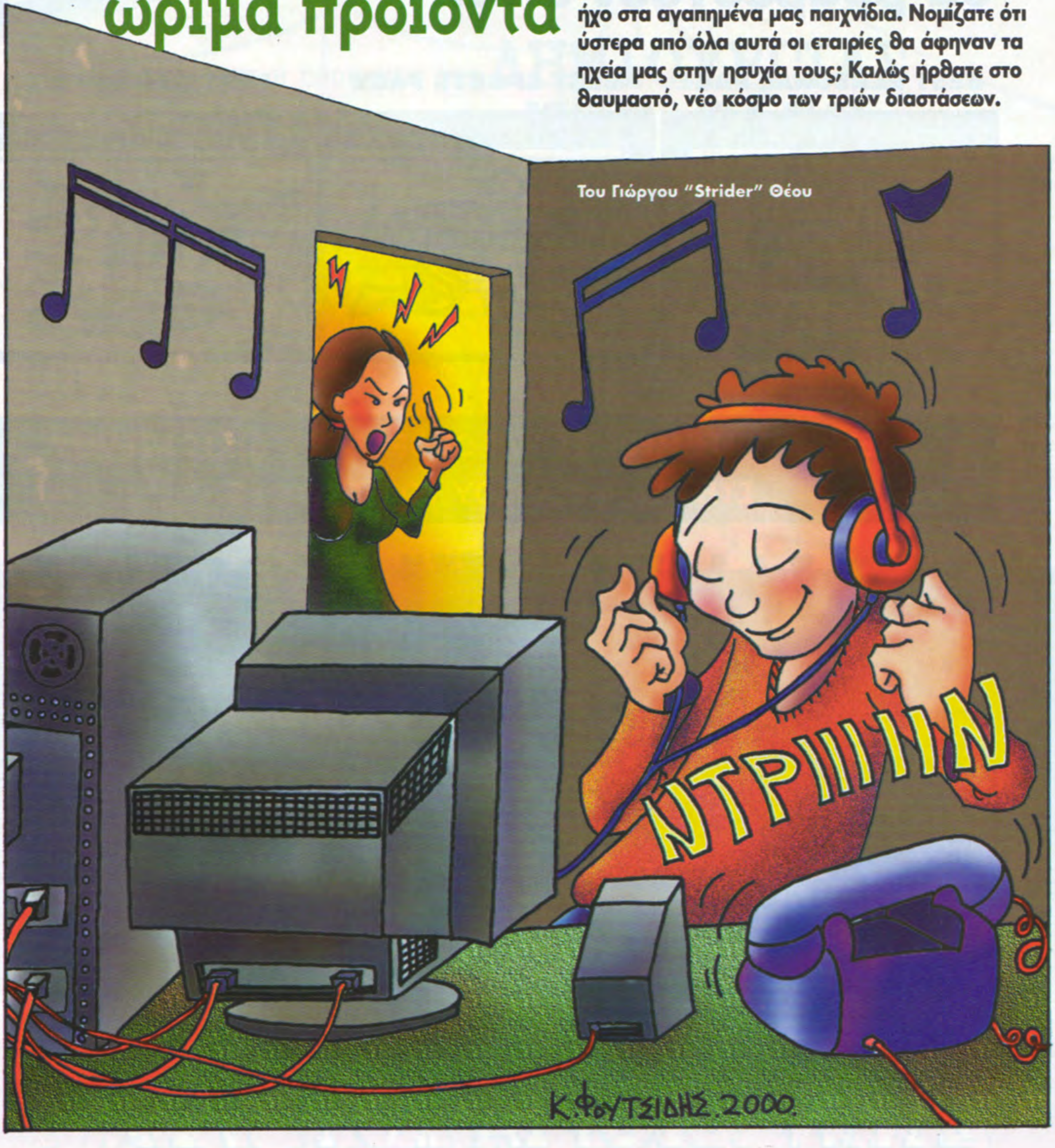
ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Νέες τεχνολογίες, ώριμα προϊόντα

Οι περισσότεροι διαθέτουμε μία κάρτα ήχου στο PC μας, η οποία μας επιτρέπει να ακούσουμε μουσικά CDs, κομμάτια midi και MP3 αλλά και ήχο στα αγαπημένα μας παιχνίδια. Νομίζατε ότι ύστερα από όλα αυτά οι εταιρίες θα άφηναν τα ηχεία μας στην ησυχία τους; Καλώς ήρθατε στο θαυμαστό, νέο κόσμο των τριών διαστάσεων.

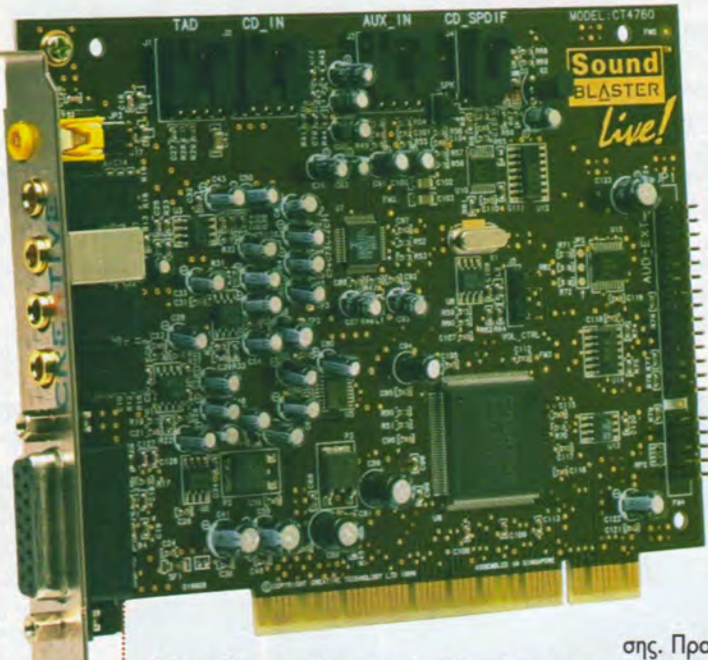
Του Γιώργου "Strider" Θέου



Η επανάσταση των τρισδιάστατων γραφικών ήταν αδύνατο να αφήσει ανεπηρέαστο τον τομέα του ήχου. Οι εταιρίες, θέλοντας να εκμεταλλευτούν τη δυναμική του 3D, προώθησαν η μία μετά την άλλη προϊόντα που θα μετέφεραν τον ήχο του PC στην τρίτη διάσταση. Δεν είναι τυχαίο ότι η πρώτη κάρτα της Diamond με δυνατότητα παραγωγής τρισδιάστατου ήχου βαφτίστηκε Monster Sound 3D, παραπέμποντας απευθείας στην περιβόητη σειρά των καρτών γραφικών της. Η συγκεκριμένη κάρτα βασιζόταν στην τεχνολογία του επεξεργαστή Vortex της Aureal και ενσωμάτωνε αρκετές καινοτομίες, όπως το γεγονός ότι δεν συνεργαζόταν με το δίαυλο ISA αλλά με τον PCI. Η χρήση του διαύλου PCI αποτελεί στάνταρ σήμερα και προσφέρει αρκετά πλεονεκτήματα, όπως η εύκολη εγκατάσταση αλλά και η δυνατότητα να μεταφέρεται πολύ μεγαλύτερος όγκος δεδομένων από και προς την κάρτα ήχου.

Το κυριότερο πρόβλημα για την αξιοποίηση των νέων δυνατοτήτων των καρτών ήχου ήταν και είναι ακόμα σε μεγάλο βαθμό η υποστήριξη από τις εταιρίες παραγωγής software. Γιατί να πληρώσει κάποιος τις επιπλέον δυνατότητες, αν δεν υπάρχουν παιχνίδια τα οποία θα υποστηρίζουν τον τρισδιάστατο ήχο; Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο δημιουργήθηκαν από τις εταιρίες κατασκευής τα πρότυπα υποστήριξης (APIs) τρισδιάστατου ήχου, τα οποία επέτρεψαν στους προγραμματιστές να τον ενσωματώσουν στα παιχνίδια τους.

Πρώτη μπήκε στη μάχη η Aureal, με το A3D 1.0 να αποτελεί τον αχώριστο σύντροφο του Vortex και για ένα χρονικό διάστημα ήταν η μοναδική ουσιαστικά λύση τρισδιάστατου ήχου στα παιχνίδια. Βέβαια, ο ανταγωνισμός από τον κυρίαρχο του χώρου (λέγε με Creative) δεν θα αργήσει να έρθει και οι πρώτες SoundBlaster Live! κάνουν την εμφάνισή τους, με σύμμαχο το πρότυπο EAX (Environmental Audio eXtensions). Ο πόλεμος έχει ξεσπάσει. Η Aureal δεν κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια και ανακοινώνει το επαναστατικό A3D 2.0 που συνοδεύει το νέο επεξεργαστή της Vortex 2. Το νέο πρότυπο υποστηρίζει την τεχνολογία Wavetracing, η οποία υπόσχεται ρεαλιστικότερο τρισδιάστατο ήχο. Για τη δημιουργία του ο επεξεργαστής της κάρτας υπολογίζει σε πραγματικό χρόνο τη διάδοση των ηχητικών κυμάτων και μεταξύ άλλων προσομοιώνει τον τρόπο με τον οποίο αυτά συμπεριφέρονται προσπίπτοντας στις διάφορες επιφάνειες των χώρων του παιχνιδιού (Reflections), αλλά και το πώς αυτά αλλοιώνονται όταν περνούν μέσα από εμπόδια, όπως τοίχους, μέσα από το νερό κ.λπ. (Occlusions & Obstructions). Στα μειονεκτήματα της προσέγγισης αυτής συγκαταλέγονται η μεγάλη επεξεργαστική ισχύς που καταναλώνεται εξαιτίας των πολύπλοκων υπολογισμών, αλλά και η δυσκολία ενσωμάτωσης από τους προγραμματιστές παιχνιδιών, αφού ουσιαστικά απαιτείται η δημιουργία ενός απλοποιημένου τρισδιάστατου μοντέλου των χώρων του παιχνιδιού, με βάση το οποίο θα γίνουν εφικτοί οι προαναφερόμενοι υπολογισμοί. Αντίθετα η προσέγγιση της Creative με το EAX βασίζεται σε προεπιλεγμένες βιβλιοθήκες ηχητικών εφέ (ακουστική σπηλαίου, υποβρύχιου κόσμου, αίθουσας συναυλιών, γηπέδου κ.λπ.), στα οποία μπορεί να επέμβει ο προγραμματιστής και να αλλάξει κατά βούληση αρκετές παραμέτρους -για παράδειγμα, αλλιώς ακούγεται ο ήχος μέσα σε μία μικρή σπηλιά και αλλιώς σε ένα τεράστιο σπήλαιο.



Η Live! Player ποζάρει γυμνή... Δύσκολα τα πράγματα για τους ανταγωνιστές.

Με την έλευση του EAX 2.0 η Creative αναβάθμισε τις δυνατότητες του προτύπου της σε μεγάλο βαθμό, προσθέτοντας υποστήριξη για εφέ, όπως το Occlusion, αλλά δεν παρουσίασε κάτι ανάλογο με το Wavetracing. Ανάμεσα στους δύο μεγάλους διεκδικητές του θρόνου, δηλαδή μίας θέσης στο εσωτερικό του PC μας, μία τρίτη εταιρία, η Sensaura, παρουσίασε το δικό της πρότυπο, το Sensaura3D, που αποτελεί μια ευέλικτη και κυρίως οικονομική λύση, αφού είναι συμβατό τόσο με το EAX όσο και με το A3D 1.0.

Από το χορό βέβαια δεν μπορούσε να λείψει ο Bill. Ετσι, η Microsoft, για να κάνει πιο εύκολη τη ζωή μας ενσωμάτωσε από πολύ νωρίς στο DirectX το DirectSound3D. Το πρότυπο αυτό εξελίχθηκε σταδιακά με βάση τις ανάγκες τόσο των εταιριών κατασκευής όσο και των προγραμματιστών παιχνιδιών και υποστηρίζεται από το σύνολο σχεδόν των καρτών ήχου που κυκλοφορούν στην αγορά. Το γεγονός αυτό δεν συνεπάγεται ότι παράγουν όλες πανομοιότυπο τρισδιάστατο ήχο, απλώς το Direct Sound3D αποτελεί τις ελάχιστες δυνατές προδιαγραφές που πρέπει να καλύπτουν τόσο οι κάρτες όσο και τα παιχνίδια για να μπορέσουμε να ακούσουμε ήχο 3D.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΚΑΙ ΝΑ... ΑΚΟΥΣΕΤΕ

Creative Labs SoundBlaster PCI 128

Η PCI 128 απευθύνεται κυρίως σε αυτούς που δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις τρισδιάστατου ήχου, αφού δεν μπορεί να αντιμετωπίσει επί ίσοις όροις μοντέλα όπως η Live! ή κάρτες βασισμένες στο Vortex 2. Παρ' όλα αυτά υποστηρίζει ικανοποιητικά το DirectSound3D και μπορεί να συνδεθεί με 4 ηχεία. Είναι εκπληκτικό ότι, συγκρινόμενη με παλαιότερης τεχνολογίας κάρτες, προσφέρει πληθώρα χαρακτηριστικών σε εξευτελιστική τιμή. Υποστηρίζει σύνθεση Wavetable 128 φωνών, δηλαδή για την αναπαραγωγή αρχείων μουσικής midi χρησιμοποιούνται δείγματα οργάνων τα οποία βρίσκονται αποθηκευμένα στην κεντρική μνήμη του συστήματός μας και παρέχουν πολύ ανώτερη ποιότητα από αυτήν της παλαιότερης μεθόδου της FM σύνθεσης. Πρακτικά το πιάνο ακούγεται σαν πιάνο και δεν απαιτείται μεγάλη δόση φαντασίας για να το αναγνωρίσουμε, ενώ δίνεται η δυνατότητα να φορτώσουμε συλλογές οργάνων των 2, 4 και 8MB, ανάλογα με τη μνήμη που μπορούμε να διαθέσουμε και την ποιότητα του αποτελέσματος που επιθυμούμε. Βέβαια, υπάρχουν όργανα που δεν μπορούν να αναπαραχθούν τέλεια με αυτήν τη μέθοδο, αλλά είναι ουτοπικό προς το παρόν να αναμένουμε κάτι τέτοιο από μη επαγγελματικές κάρτες.

Στον τομέα των εισόδων/εξόδων η κάρτα προσφέρει είσοδο μικροφώνου, είσοδο Line In, προενισχυμένη έξοδο Amplified Out για τη σύνδεση μικρών ηχείων ή ακουστικών, έξοδο Line Out για τη σύνδεση με ενισχυτή, ενώ η είσοδος Line In μπορεί εναλλακτικά να χρησιμο-

ποιηθεί ως έξοδος Rear Out, εκεί δηλαδή συνδέεται το δεύτερο ζευγάρι ηχείων που τοποθετείται πίσω από τον ακροατή. Υπάρχει και η κλασική σε όλες τις κάρτες θύρα midi/joystick, όπου μπορούν να συνδεθούν χειριστήρια ή συσκευές midi, όπως κλαβιέ, midi όργανα κ.λπ. Πάνω στην κάρτα βρίσκεται η επίσης στάνταρ αναλογική είσοδος CD IN, που μας επιτρέπει να ακούσουμε τα μουσικά CDs από το CD-ROM.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό της PCI 128 είναι η υποστήριξη παλαιότερων εφαρμογών και παιχνιδιών που τρέχουν σε περιβάλλον DOS, αφού είναι πλήρως συμβατή με τη SoundBlaster Pro (8-bit). Μερικοί θα γκρινιάξουν λίγο, καθώς η κάρτα δεν είναι συμβατή με την παλαιά μεν αλλά 16-bit SoundBlaster 16.

Στο software που συνοδεύει την PCI 128 δεν υπάρχει κάποια έλλειψη, ούτε κάτι ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Συμπεριλαμβάνονται το Creative Multimedia Deck, πρόγραμμα αναπαραγωγής και διαχείρισης μουσικών αρχείων, το Creative WaveStudio, πρόγραμμα επεξεργασίας αρχείων wav, το Creative Soundo'LE και το Creative Configuration Utility.

Συμπερασματικά η συγκεκριμένη κάρτα ήχου αποτελεί την καλύτερη επιλογή ενός αγοραστή που αναζητά την απολύτως φθηνότερη λύση για ποιοτικό ήχο στο PC του.

Creative Labs SoundBlaster Live! Player 1024

Η Live! Player θέτει σοβαρότατη υποψηφιότητα για να κερδίσει την προτίμηση των απανταχού gamers. Βασισμένη στον πανίσχυρο επεξεργαστή EMU 10K1, αποδίδει Wavetable σύνθεση 64 φωνών χωρίς να επιβαρύνει καθόλου τον κεντρικό επεξεργαστή, ενώ οι φωνές μπορούν να φτάσουν τις 1.024 ανάλογα με τις δυνατότητες του συστήματός μας. Πέρα όμως από το βομβαρδισμό με περισσότερες φωνές και κανάλια midi ήχου, τα οποία ελάχιστοι από εμάς θα αξιοποιήσουν στο έπακρο, η κάρτα μπορεί να παράγει εξαιρετικό τρισδιάστατο ήχο, ιδιαίτερα αν συνδυαστεί με τέσσερα ή και παραπάνω ηχεία. Υποστηρίζει, όπως είναι φυσικό, το DirectSound3D αλλά και το κομμένο και ραμμένο στα μέτρα της EAX 1.0 & 2.0. Οι τίτλοι που ακολουθούν το συγκεκριμένο πρότυπο ολοένα αυξάνουν. Η Creative, θέλοντας να παρέχει την καλύτερη δυνατή υποστήριξη στο προϊόν της, υιοθέτησε μία συλλογή προγραμμάτων και οδηγών (drivers), τα οποία ονόμασε Live!Ware και τα οποία μας επιτρέπουν να αξιοποιήσουμε τα χαρακτηριστικά της κάρτας. Το Live!Ware αναβαθμίζεται σε τακτά χρονικά διαστήματα και είναι διαθέσιμο στο Internet για τους κατόχους της Live! Κατ' αυτό τον τρόπο είναι δυνατό να ενσωματωθούν νέα χαρακτηριστικά, εμπλουτίζοντας τις δυνατότητες της κάρτας για μεγάλο χρονικό διάστημα μετά την αγορά της. Η τρέχουσα έκδοση του Live!Ware είναι η 3.0 και περιέχει πλήθος ποιοτικών εργαλείων, κάνοντας τη Live! να ξεχωρίζει στο θέμα του software από τον ανταγωνισμό.



Ο παππούς όλων των καρτών ήχου 3D.

Αξίζει να σημειωθεί ότι στην αγορά κυκλοφορούν δύο εκδόσεις της Live! Player 1024. Η retail έκδοση (σε κουτί), πέρα από το πλουσιότερο software, διαθέτει ψηφιακή είσοδο CD-SP/DIF, σε σχέση με την OEM/Bulk ("στο σακουλάκι" ελληνιστί). Στη συγκεκριμένη είσοδο μπορεί να συνδεθεί το CD-ROM, έτσι ώστε το μουσικό σήμα από το CD να μεταβιβάζεται ψηφιακά στο καλύτερης ποιότητας DAC της Live! και όχι στο ενσωματωμένο στο CD-ROM DAC. Θεωρητικά έτσι επιτυγχάνουμε καλύτερη ποιότητα αναπαραγωγής μουσικών CDs, αν και στην πράξη οι διαφορές με την παραδοσιακή μέθοδο σύνδεσης δεν είναι μεγάλες.

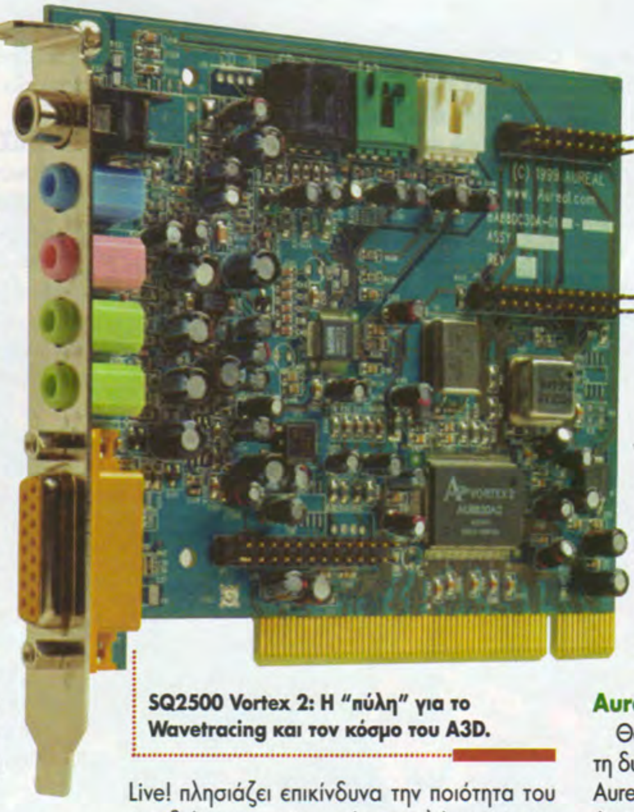
Η Live Player!, πέρα από τις υποδοχές που συναντήσαμε στην PCI 128, διαθέτει επιπλέον μία ψηφιακή έξοδο mini din. Η έξοδος αυτή είναι αρκετά σημαντική, αφού επιτρέπει να συνδέσουμε συστήματα ηχείων 5+1, όπως το Creative Desktop Theater 2500 Digital, φτιάχνοντας έτσι ένα μικρό "home theater". Μάλιστα, στη retail έκδοση της Live! συμπεριλαμβάνεται το πρόγραμμα WinDVD με το οποίο, αν διαθέτουμε DVD-ROM και δυνατό σύστημα, μπορούμε να απολαύσουμε στην οθόνη μας ταινίες DVD. Το WinDVD υποστηρίζει το ψηφιακό πρότυπο Dolby-AC3, οπότε κατά τη διάρκεια της ταινίας θα αξιοποιούνται πλήρως τα 5+1 ηχεία, παρέχοντας μία μοναδική οπτικοακουστική εμπειρία.



5 + 1 = 6 ηχεία... και το εισιτήριο για το δικό σας μικρό "home theater"!

Creative Labs SoundBlaster Live! Platinum

Η "ναυαρχίδα" της Creative είναι πανομοιότυπη όσον αφορά στο hardware με τη Live! Player Retail, υποστηρίζοντας έτσι το σύνολο των χαρακτηριστικών που προαναφέρθηκαν. Στη συσκευασία της περιέχονται ένα μικρόφωνο και το Live!Drive 2. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα κουτί, το οποίο τοποθε-



SQ2500 Vortex 2: Η "πύλη" για το Wavetracing και τον κόσμο του A3D.

τείται σε μία ελεύθερη θέση 5 και 1/4" στην πρόσοψη του υπολογιστή και περιέχει πληθώρα αναλογικών και ψηφιακών εισόδων/εξόδων ήχου, που θα καλύψουν ακόμα και τους πιο απαιτητικούς χρήστες. Το Live!Drive 2 θα διατεθεί και ως αυτόνομο προϊόν για τους κατόχους της Player, αλλά με σημαντικό επιπλέον κόστος. Στον τομέα του software η Platinum υπερέχει σημαντικά, αφού προσφέρει επιπλέον επαγγελματικής ποιότητας εργαλεία για τη σύνθεση μουσικής και την επεξεργασία ήχου, όπως τα Cubasis VST, το WaveLab Lite, Mixman Studio, Vienna SoundFont Studio 2.3 και MiniDisc Center. Η Platinum αποτελεί ίσως την πληρέστερη κάρτα της αγοράς, αφού συνδυάζει εξαιρετικές επιδόσεις και χαρακτηριστικά, τόσο στα παιχνίδια όσο και σε σοβαρές μουσικές και ηχητικές εφαρμογές. Το τίμημα για όλα αυτά που προσφέρονται είναι η σχετικά υψηλή τιμή της.

Diamond Monster Sound MX 300

Αρκετές εταιρίες έσπευσαν να βγάλουν κάρτες με το Vortex 2 της Aureal, με διασημότερη την MX300 της Diamond. Η συγκεκριμένη κάρτα υποστηρίζει πλήρως τα A3D 1.0 και 2.0 και την τεχνολογία Wavetracing. Τα παιχνίδια που συμβαδίζουν με την έκδοση 2.0 του προτύπου αυτού δεν είναι προς το παρόν πάρα πολλά, είναι όμως στην πλειονότητά τους κορυφαίοι τίτλοι, όπως τα Half-Life, Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Dungeon Keeper 2 κ.λπ. Ο ρεαλισμός και η λεπτομέρεια των ηχητικών εφέ χάρη στο Wavetracing βρίσκονται σε κορυφαία επίπεδα, ιδιαίτερα χρησιμοποιώντας δύο ηχεία ή ακόμη καλύτερα ακουστικά. Η Live! πλησιάζει επικίνδυνα την ποιότητα του τρισδιάστατου ηχητικού αποτελέσματος και ίσως ξεπερνά την MX300 σε ορισμένες περιπτώσεις, όταν χρησιμοποιούνται 4 ηχεία. Γενικά, πάντως, ισχύει ο κανόνας που θέλει κάθε κάρτα να υπερέχει στους τίτλους που έχουν σχεδιαστεί με βάση το πρότυπό της. Εκεί όπου τα καταφέρνει καλύτερα η Live! είναι στη μικρή επιβάρυνση που επιφέρει η χρήση του EAX στην ταχύτητα του παιχνιδιού. Ετσι, καλό θα είναι να διαθέτετε ισχυρό σύστημα, αν προτιμήσετε τη λύση της MX300.

Η Aureal παρουσίασε πρόσφατα τους A2D drivers, οι οποίοι μετατρέπουν τις εντολές του προτύπου A3D σε εντολές DirectSound3D, επιτρέποντας και στις υπόλοιπες κάρτες να παράγουν τρισδιάστατο ήχο στα παιχνίδια που υποστηρίζουν μόνο το A3D. Το ηχητικό αποτέλεσμα, όμως, είναι υποδεέστερο αυτού που παράγει μία κάρτα βασισμένη στο Vortex 2, ενώ παράλληλα επιβαρύνονται σημαντικά και οι επιδόσεις του παιχνιδιού.

Στην έκδοση σε κουτί της MX300 συμπεριλαμβάνεται το πρόγραμμα Zoran SoftDVD, δίνοντάς μας δυνατότητες ανάλογες με αυτές της Player. Δεν παρέχεται όμως ψηφιακή έξοδος και αν μας είναι απαραίτητη, θα πρέπει να αγοραστεί η ειδική θυγατρική κάρτα MX 25 από την Diamond.

Ωραίο ακούγεται το Wavetracing, αλλά πού θα βρω να αγοράσω την MX300; Δυστυχώς, στην Ελλάδα η συγκεκριμένη κάρτα είναι δυσεύρετη και αν συνυπολογίσουμε ότι η Diamond έχει σταματήσει την παραγωγή της, είναι απίθανο να αλλάξει κάτι στο μέλλον.

Aureal Vortex SQ2500

Θέλοντας να καρπωθεί η ίδια τα οφέλη από τη δυναμική είσοδο του Vortex 2 στην αγορά, η Aureal αποφάσισε να κατασκευάζει τις κάρτες ήχου και όχι απλώς να δίνει τα chips της σε τρίτους κατασκευαστές, όπως στην περίπτωση της Diamond με την MX300. Η SQ2500 είναι "χτισμένη" γύρω από μία ελαφρώς αναβαθμισμένη έκδοση του Vortex 2, ενώ για την υποστήριξή της φροντίζει το νεοαφιχθέν A3D 3.0. Μην τρομάζετε, αυτό αποτελεί απλώς μία βελτίωση στα σημεία του A3D 2.0 και είναι πλήρως συμβατό μαζί του. Η κάρτα, σε αντίθεση με την MX300, διαθέτει έξοδο ψηφιακού ήχου, ενώ το software που τη συνοδεύει προσφέρει κυρίως παιχνίδια και δεν διαθέτει την ποικιλία εργαλείων που συναντήσαμε στις Live!

Η συμπεριφορά της SQ2500 στα παιχνίδια είναι παρόμοια με αυτήν της MX300, κάτι αναμενόμενο, αφού βασίζονται στο ίδιο chip. Η



Live! Platinum και LiveDrive σε όλο τους το μεγαλείο...



Θα μπορέσει άραγε η Aureal να επιβιώσει απέναντι στο γίγαντα που λέγεται Creative;

Aureal διαθέτει επίσης στην αγορά τα μοντέλα SQ1500, βασισμένο στο παλιό Vortex, και QuadPCI, το οποίο είναι σε γενικές γραμμές η OEM/Bulk έκδοση της SQ2500.

Το ζήτημα που ανακύπτει και σε αυτή την περίπτωση είναι αν και πότε θα δούμε τις συγκεκριμένες κάρτες στα μέρη μας.

Yamaha WaveForce 192 XG & 192 Digital

Οι δύο κάρτες της Yamaha δεν δείχνουν ικανές να ακολουθήσουν τον ανταγωνισμό όσον αφορά στον τρισδιάστατο ήχο. Η διαφορά μεταξύ του μοντέλου XG και του Digital έγκειται κυρίως στην ύπαρξη ψηφιακής εξόδου στο δεύτερο. Υποστηρίζουν το πρότυπο Sensaura3D, το οποίο είναι συμβατό με το DirectSound 3D, το EAX και το A3D 1.0. Στα παιχνίδια που ενσωματώνουν το EAX η Live! έχει ξεκάθαρο προβάδισμα στην απόδοση των εφέ. Είναι επίσης εμφανής η ανικανότητά τους να επιταχύνουν μέσω hardware περισσότερα από 8 κανάλια 3D ήχου, με αποτέλεσμα σε παιχνίδια όπου χρησιμοποιούνται πιο πολλά, όπως το Unreal Tournament, να υπάρχει αισθητή μείωση της ποιότητας των ηχητικών εφέ. Τέλος, δεν υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης δύο επιπλέον (πίσω) ηχείων που παρέχουν όλες οι προηγούμενες κάρτες.

Η εικόνα αντιστρέφεται εξετάζοντας το midi τμήμα των καρτών, όπου η Yamaha βρίσκεται σε γνώριμα λημέρια προσφέροντας συμβατότητα με το δικό της βελτιωμένο πρότυπο XG, 64 hardware φωνές και πολλά ακόμα χαρακτηριστικά. Η ποιότητά τους στο συγκεκριμένο τομέα είναι εξαιρετική σε σχέση με την πολύ χαμηλή τιμή τους, προδίδοντας το γεγονός ότι απευθύνονται περισσότερο στο μουσικόφιλο χρήστη παρά στον φανατικό gamer.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΝΟΝΤΑΣ

Η σειρά καρτών ήχου της Creative διακρίνεται για την πληρότητά της. Ακόμα και η "μικρή" και εξαιρετικά φθηνή PCI128 δεν θα απογοητεύσει από πλευράς δυνατοτήτων τον αγοραστή της. Με λίγα επιπλέον χρήματα μπορείτε να αποκτήσετε τη Live! Player 1024, η οποία αποτελεί μία εξαιρετική πρόταση για τον gamer, έχοντας πληθώρα χαρακτηριστικών αλλά και περιθώριο εξέλιξης μέσω του Live!Ware. Αν πάλι ψάχνετε την πιο ολοκληρωμένη λύση που κυκλοφορεί στη αγορά, καλύπτοντας τόσο τα παιχνίδια όσο και σοβαρότερες εφαρμογές ήχου και μουσικής, θα τη βρείτε στο "πρόσωπο" της Platinum, ελαφραίνοντας όμως κατά ένα σεβαστό ποσό το πορτοφόλι σας.



Η μεγάλη αντίπαλος της Live! βρυχάται...



Η φθηνότερη και συνάμα ποιοτική λύση της Creative.

Για τους μερακλήδες, που επιμένουν διαφορετικά, υπάρχουν οι κάρτες που βασίζονται στο Vortex 2, όπως η Diamond MX300 και η Aureal SQ2500, οι οποίες υπερέχουν στην πιστότητα και το ρεαλισμό του τρισδιάστατου ήχου στα παιχνίδια, αλλά είναι δυσεύρετες στην ελληνική αγορά.

Τέλος, τα μοντέλα της Yamaha δείχνουν ιδιαίτερη έφεση στις μουσικές εφαρμογές, αλλά δεν τα καταφέρνουν εξίσου καλά με τον τρισδιάστατο ήχο στα παιχνίδια.

ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ...

Η δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων midi έχει περάσει σε δεύτερη μοίρα τον τελευταίο καιρό, αφού τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν άλλους πιστότερους τρόπους αναπαραγωγής μουσικής (CD Audio, Wav, MP3 κ.λπ.). Αυτή η κατάσταση πιθανότατα να αλλάξει άρδην στο προσεχές μέλλον και να δούμε το midi να μπαίνει στην κυριολεξία δυναμικά στο παιχνίδι. Το νέο πρότυπο DirectMusic και η δυνατότητα των καρτών να αποθηκεύουν πολλά MB οργάνων στην κεντρική μνήμη του συστήματος δίνει την ευχέρεια στους προγραμματιστές να ενσωματώσουν στα παιχνίδια τους μουσική, η οποία θα μεταβάλλεται ανάλογα με την εξέλιξη της δράσης. Φανταστείτε να σας κυνηγούν υπό τη συνοδεία φρενήρους μουσικής, ενώ όταν αργότερα τη γλιτώσετε, να ηρεμούν τα ηχεία και η αδρεναλίνη σας. Επίσης, τα δείγματα των οργάνων δεν θα παρέχονται αποκλειστικά από τον κατασκευαστή, όπως συνέβαινε παλαιότερα, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα τη μεγάλη διαφοροποίηση του ακούσματος από κάρτα σε κάρτα. Κάθε παιχνίδι θα μπορεί να φορτώνει τα δικά του δείγματα ώστε το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα να είναι πανομοιότυπο με αυτό που φαντάστηκαν οι σχεδιαστές του.

Οσον αφορά στον τρισδιάστατο ήχο, ας ελπίσουμε ότι η υποστήριξη και η περαιτέρω ανάπτυξη του DirectSound3D από το σύνολο των εταιριών θα οδηγήσουν σύντομα σε ένα κοινά αποδεκτό πρότυπο. Δεν ενδιαφέρει, σε τελική ανάλυση, τον καταναλωτή το όνομα του API που προωθεί κάθε κατασκευαστής, αλλά η βεβαιότητα ότι τα παιχνίδια που θα αγοράσει στο μέλλον θα λειτουργούν άψογα με τρισδιάστατο ήχο, ο οποίος θα δημιουργεί πειστικότερη και ρεαλιστικότερη ατμόσφαιρα, εκτοξεύοντας το gameplay σε ανώτερα επίπεδα.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Η αρένα ήταν σκοτεινή και άδεια, καθώς έψαχνα για το επόμενο θύμα μου. Τότε ήταν που άκουσα τον ανεπαίσθητο ήχο βημάτων που με πλησίαζαν. Με μία αστραπιαία κίνηση η διπλή καραμπίνα διέγραψε στροφή 180 μοιρών, έτοιμη να γεμίσει σκάγια τον επίδοξο διώκτη μου. Ομως ο διάδρομος πίσω μου ήταν άδειος... Ταυτόχρονα μία γνώριμη φωνή διαπερνούσε τα ακουστικά: "Πάλι παιχνίδια παίζεις βραδιάτικα;".

Σημείωση: Πίνακες με τους τίτλους των παιχνιδιών και το πρότυπο τρισδιάστατου ήχου που υποστηρίζουν βρίσκονται στο CD του περιοδικού.

TO $URF OR NOT TO SURF? Ιδού η απορία...

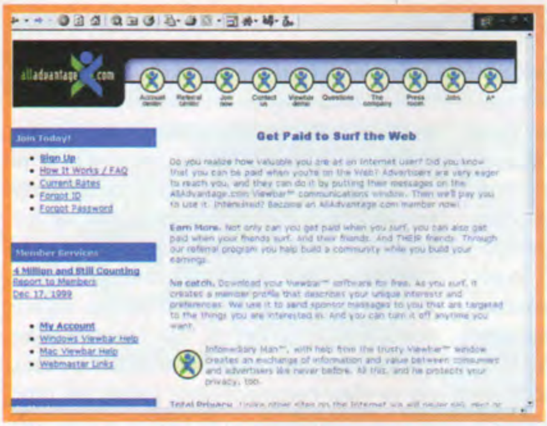
Το ερώτημα των "σατανικών" διαφημιστών ήταν: "πού στο καλό θα βρίσκουμε πελάτες για τους... πελάτες μας τώρα που το Δίκτυο έχει εισβάλει παντού;". Καθώς όμως δεν ήταν η φυσική περιέργεια που τους ωθούσε σε τέτοιες αναζητήσεις και η μέθοδος της αναζήτησης με ...απόχη φαινόταν να μην έχει αποτελέσματα, αποφάσισαν να βρουν μια σταθερότερη λύση. Η πρώτη ιδέα ήταν τα διαφημιστικά banners. Ετσι, γρήγορα εμφανίστηκαν χιλιάδες banners μόνιμα και άλλα τόσα pop-up banners [ξέρετε, εκείνα τα εκνευριστικά παράθυρα που ξεφυτρώνουν από παντού, εξαντλώντας τα αναιμικά μας Windows και προκαλώντας την οργή ακόμα και του πιο ψύχραιμου χρήστη - όχι δεν είμαι εγώ ένας από αυτούς:-]. Για να είμαστε ειλικρινείς, τα bannεράκια αυτά έδωσαν ώθηση στο Δίκτυο, καθώς ενέπλεξαν την αγορά της διαφήμισης ακόμα περισσότερο στο παιχνίδι και αύξησαν κατακόρυφα τα έσοδα και άρα την ποιότητα των περισσότερων δικτυακών τόπων. Το πρόβλημα εμφανίστηκε όταν κοσμήθηκε και το τελευταίο banner με δεσποινίδες ...έτοιμες για όλα ή με το αγαπημένο σε όλους (ή σχεδόν σε όλους) σήμα του δολαρίου. Τότε πια έπαψαν να είναι τόσο ελκυστικά και, καθώς ακόμα και τα κορόιδα πάνω από δέκα φορές δεν την πατάνε, αναζητήθηκαν άλλοι εναλλακτικοί και συμπληρωματικοί τρόποι ανεύρεσης αγοραστικού κοινού.

Η ιδέα φυσικά ρίχτηκε πριν από μερικά χρόνια στη χώρα των ευκαιριών και των καουμπόηδων (α, ρε Bill, τι μας έκανες), την Αμερική. Τα μεγάλα μυαλά του marketing και της διαφήμισης (ας είναι καλά το Yale και το Stanford) βρήκαν -επιτέλους- τον τρόπο να επαναφέρουν τα πρόβατα στο μαντρί ή αλλιώς να ελέγχουν πού πηγαίνει ο μέσος χρήστης, τι βλέπει, τι τον ενδιαφέρει, τι θα ήθελε να αγοράσει... Η ιδέα ήταν κατά βάση απλή και όμως τόσο, μα τόσο αποτελεσματική: Δώστε του, βρε παιδιά, ένα καλό κίνητρο και θα παραδώσει τον έλεγχο αμαχητί. Και ποιο άλλο κίνητρο εκτός από το ζεστό χρήμα θα μπορούσε να λειτουργήσει τόσο μαζικά και δελεαστικά, ώστε μέρα με τη μέρα να προσελκύονται χιλιάδες κόσμου; Το σχέδιο ήταν το εξής: Σας πληρώνουμε για να σερφάρετε. Οσο



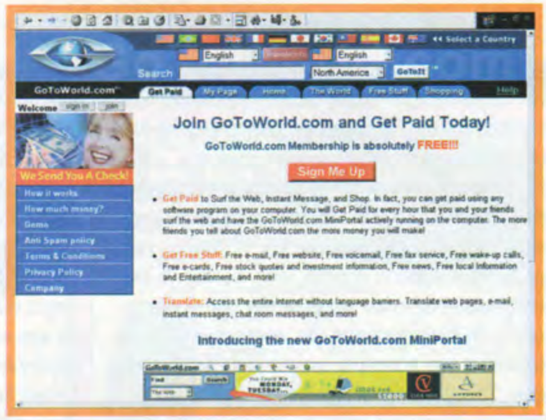
Στα χρήματα δεν είπε κανείς ποτέ όχι. Οταν μάλιστα αυτά βγαίνουν κατά την ενασχόληση με το χόμπι σας, το πράγμα αρχίζει να γίνεται ολοένα πιο ενδιαφέρον... Μα, τελικά, για τι μιλάμε; Φυσικά, για το paid surfing, τη νέα μανία εκατομμυρίων Αμερικανών, οι οποίοι, όταν δεν ασχολούνται με τη Μόνικα και τις περιπέτειές της, σερφάρουν ατελείωτα... και πληρώνονται γι' αυτό.

Του Νίκου Κακαβούλη
kakab@otenet.gr



www.alladvantage.com
Θυμηθείτε τους αυτούς. Μεγαλώνουν ραγδαία.

www.gotoworld.com
Μία πολύ καλή προσπάθεια για όσους δεν τους πειράζει να αποχωριστούν τον browser τους.



περισσότερο σερφάρετε τόσο περισσότερα χρήματα θα παίρνετε. Ποιο είναι το τίμημα; Θα σας δείχνουμε διαφημίσεις ταυτόχρονα ή θα παρακολουθούμε πού πηγαίνετε. Πού θα βρίσκουμε τα λεφτά; Μα θα μοιραζόμαστε μαζί σας σε ισότιμη πάντα βάση (γκουχ, γκουχ) τα έσοδά μας από τους διαφημιζομένους. Μας πειράζει αυτό εμάς; Καθόλου, είναι η απάντηση.

ΑΣ ΜΠΟΥΜΕ ΣΤΟ ΨΗΤΟ...

Οπως καταλαβαίνετε, η ιδέα δεν ήταν καθόλου κακή, τουναντίον ήταν πολύ συμπαθητική, για να μην πω ότι προκάλεσε έντονο ενθουσιασμό. Ετσι, επεκτάθηκε ραγδαία στην Αμερική, την Ευρώπη και τον υπόλοιπο πολιτισμένο κόσμο (νομίζω ότι πολλά sites υποστηρίζουν ακόμα και την Γκάνα). Εκατομμύρια πλέον χρήστες αποφάσισαν να πάρουν πίσω ένα μέρος, έστω και μικρό, από τα χρήματα που είχαν σκάσει στον καταραμένο τοπικό ΟΤΕ και στον παροχέα Internet.

Μη φανταστείτε, φυσικά, ότι βγαίνει απ' την υπόθεση κάνα συγκλονιστικό ποσό. Τα έσοδα κυμαίνονται από $0,4 μέχρι $1 - 1 και κάτι την ώρα, ανάλογα με την εταιρία, και για να φτάσετε τα τελευταία νούμερα "αμοιβών" θα πρέπει να έχετε γράψει ακόμα και τη ...γιαγιά στο χωριό στην υπηρεσία. Το βασικότερο είναι όμως ότι όλο και κάτι αποφέρει τούτη η υπηρεσία. Με πρόχειρους υπολογισμούς, ένα ποσό γύρω στις 10.000 - 15.000 δρχ. το μήνα δεν είναι αδύνατον για έναν μέσο χρήστη, που περνάει γύρω στις δύο ώρες την μέρα στο Δίκτυο. Φυσικά, οι παγίδες είναι πολλές και η μελέτη των όρων χρήσης είναι σίγουρο πως θα σας γλιτώσει από πολλές χαμένες ώρες. Αν όμως, τελικά, καταφέρετε να χρησιμοποιήσετε γόνιμα την υπηρεσία, τουλάχιστον θα καλύπτετε το κόστος της συνδρομής σας στο Internet (και θα πάψει -επιτέλους- ο πατέρας σας να φωνάζει για το λογαριασμό).

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΩ ΤΟ CA$H;

Τι κοινό έχουν τα μανιτάρια του δάσους με τα sites που σε πληρώνουν για να σερφάρεις; Ξεφυτρώνουν με την ίδια συχνότητα. Ηταν εντυπωσιακό το γεγονός ότι μέσα σε μία χρονιά -από την πρώτη φορά που ασχοληθήκαμε με το θέμα- εμφανίσθηκαν τόσο πολλά σχετικά sites. Γέμισε ο τόπος με εταιρίες που πρόσφεραν αυτή τη δυνατότητα και οι ήδη υπάρχουσες διεύρυναν δραματικά το πελατολόγιό τους. Ως αποτέλεσμα αυξήθηκαν τα sites-απάτη, παράλληλα όμως αυξήθηκαν και οι ευκαιρίες. Τα χρήματα που αποδίδονταν πολλαπλασιάστηκαν και γενικότερα ο εντεινόμενος και ανελέητος ανταγωνισμός (πάλι το μυαλό σας στο Quake πήγε;) ωφέλησε σημαντικά όλους εμάς, δίνοντάς μας την ευκαιρία να επιλέξουμε το καλύτερο από ομοειδή προϊόντα και να επωφεληθούμε από αυτό (φυσικά, οικονομικά).

Αυτή η "πλημμύρα" από sites, βέβαια, δυσκόλεψε αρκετά και την αναζήτηση του κατάλληλου. Οι κεντρικές search engines, τύπου Yahoo!, AltaVista και MSN, έβγαζαν εκατομμύρια results, με τη μεγάλη πλειονότητα αυτών να είναι scam ή ..καραμπινάτες απάτες ελληνιστί. Ακόμα όμως και στην περίπτωση που βρεθεί αξιόπιστη εταιρία, παραμένει βασικό πρόβλημα το ότι η Ελλάδα ακόμα δεν υποστηρίζεται από τον μεγαλύτερο όγκο αυτών των sites, για να μην πούμε από όλα, μια και η κατάσταση αλλάζει ραγδαία από μέρα σε μέρα. Θα μου πείτε τότε, πού στο καλό θα χρησιμεύσει σε εμάς τους Ελληνες το να γίνουμε μέλη τους; Η απάντηση είναι σαφώς απλή και τη δίνουν τα ίδια τα sites: Ηδη μέσα σε μερικούς μήνες καλύφθηκαν μεγάλα μέρη της Ευρώπης. Η συνέχεια αναμένεται να είναι εξίσου εντυπωσιακή, ειδικά για χώρες όπως η δική μας - ευρωπαϊκές και με αγορά ηλεκτρονικού εμπορίου (e-commerce) γεμάτη προοπτικές. Ολα τα sites στα οποία θα αναφερθούμε τονίζουν ότι σύντομα θα καλυφθεί όλη η Ευρώπη και δέχονται ήδη από τώρα εγγραφές από πολίτες εκτός Αμερικής και Καναδά. Εχετε, λοιπόν, να χάσετε τίποτα;

> **Σας πληρώνουμε για να σερφάρετε. Οσο περισσότερο σερφάρετε τόσο περισσότερα χρήματα παίρνετε. Ποιο είναι το τίμημα; Θα σας δείχνουμε διαφημίσεις ταυτόχρονα ή θα παρακολουθούμε πού πηγαίνετε.**

ΟΠΟΥ ΑΚΟΥΣ ΠΟΛΛΑ ΚΕΡΑΣΙΑ...

Το να προτείνεις ένα site -πόσο μάλλον ένα εμπορικό site- παραμένει πάντα μια προβληματική ιστορία, καθώς σίγουρα είναι πολλά και εν μέρει δικαιολογημένα αυτά που μπορούν να ακουστούν (βρε παιδιά, αλήθεια σας λέω, η Mercedes κάτω δεν είναι δική μου). Το ευχάριστο στη δική μας περίπτωση είναι το ότι, παρά το μεγάλο αριθμό των εταιριών που προσφέρουν τέτοιου είδους υπηρεσίες, σχετικά λίγες είναι οι κοινά αποδεκτές από χρήστες και δημοσιογράφους. Οταν, δε, μιλάμε για μία υπηρεσία που πλέον αγγίζει τα 10.000.000 χρήστες, σίγουρα τα περιθώρια για αμφισβητήσεις στενεύουν σημαντικά.

Μια δοκιμή σίγουρα θα σας πείσει και, αν όχι, τουλάχιστον θα σας ενημερώσει σχετικά με το τι γίνεται στη συγκεκριμένη αγορά του Δικτύου, η οποία τα επόμενα χρόνια πιστεύεται ότι θα λάβει ακόμα πιο εκρηκτικές διαστάσεις. Εξάλλου, όπως προαναφέραμε, δεν έχετε τίποτα να χάσετε. Η έγγραφή είναι δωρεάν και οι συμβατικές υποχρεώσεις αμελητέες. Φυσικά, δεν το συζητάμε ότι πρώτα πρέπει να μελετήσετε τους όρους χρήσης, καθώς τα "ψιλά γράμματα" είναι τελικά αυτά που κάνουν τη διαφορά. Η συμβουλή του παππού περί προσοχής στο πού μπαίνει η.. υπογραφή παραμένει επίκαιρη ακόμα και σήμερα, εποχή της digital identity. Οι δυσάρεστες εκπλήξεις κατά 99% μπορούν να αποφευχθούν.

Πάντως -φιλική συμβουλή- μη βασισθείτε στις περιγραφές των ίδιων των sites σχετικά με το πόσα χρήματα θα σας αποφέρουν. Σύμφωνα με αυτές, μπορείτε να γίνετε πλούσιοι και πετυχημένοι ...με μόνο μία ώρα σερφάρισμα τη μέρα :-)

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ...ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ

Μία πολύ σημαντική παράμετρος του όλου συστήματος, που ακόμα δεν έχει αναφερθεί, εί-

ναι η ομοιότητά του με τις γνωστές πυραμίδες ή το "αεροπλανάκι" όπως αλλιώς η μέθοδος αυτή είναι γνωστή. Τι σημαίνει αυτό; Με απλά λόγια, όσο περισσότερα άτομα γράφονται χάρη σε εσάς τόσο περισσότερα χρήματα παίρνετε. Δεν σταματάει όμως η αύξηση των "εισοδημάτων" σας εδώ. Πληρώνεστε και γι' αυτούς που γράφτηκαν έμμεσα εξαιτίας σας, κοινώς γι' αυτούς που γράφτηκαν μέσω αυτών που γράψατε εσείς. Το δικαίωμά σας, δε, αυτό συνεχίζει να αποδίδει για τέσσερα ακόμα επίπεδα εγγραφών. Υπάρχουν δηλαδή περιπτώσεις που μπορεί να πληρώνεστε για κάποιον που γράφτηκε από τον Χ, που είχε γραφτεί από τον Υ, που είχε γραφτεί από τον Ζ, που εκείνος μόνο είχε γραφτεί από εσάς! Μήπως σας θυμίζει γνωστό τραγούδι του Κηλαηδόνη ή σας ακούγεται πολύπλοκο; Στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου.

Απορείτε ακόμα γιατί γίνεται αυτό; Μα προφανώς γιατί αποτελεί ένα καλό κίνητρο για να προσελκύσετε και άλλα άτομα στην εταιρία τους. Πώς ακριβώς αποδίδει (οικονομικά εννοώ); Ανάλογα με το πόσο χρόνο σερφάρουν τα μέλη που γράφτηκαν χάρη σε εσάς (άμεσα ή έμμεσα), πληρώνεστε και ένα αντίστοιχο ποσόν. Φανταστείτε το σαν να εισπράττετε ποσοστά. Φυσικά, υπάρχει μία διαβάθμιση στα χρήματα που εισπράτετε. Οσο πιο έμμεσα γίνονται τα μέλη τόσο περισσότερο λιγοστεύει το ρευστό που παίρνετε για το καθένα από αυτά.

Μια δεύτερη πολύ σημαντική παρατήρηση σχετικά με το όλο σύστημα αφορά στο ότι συνήθως υπάρχει ένας ανώτατος περιορισμός στις ώρες που μπορείτε να σερφάρετε αμειβόμενοι (δωρεάν πάλι μπορείτε να σερφάρετε όσο θέλετε). Συνήθως η μέγιστη επιτρεπόμενη διάρκεια είναι οι 25 ώρες το μήνα. Καλό είναι να βγείτε και καμιά μέρα έξω, όλο στο PC θα την περνάτε; Πάντως, γίνονται συνέχεια προσπάθειες να αυξηθεί αυτό το όριο. Ηδη οι 40 ώρες το μήνα τείνουν να γίνουν το καινούριο όριο για πολλά sites.

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΚΡΥΜΜΕΝΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ...

Από όλα τα sites που επισκεφτήκαμε, ξεχώρισαν ορισμένα, τα οποία και σας παρουσιάζουμε. Τα κριτήρια για την επιλογή τους υπήρξαν η αξιοπιστία τους, η άρτια οργάνωση, τα χρήματα που έδιναν, οι απόψεις σέρφερ και κριτικών και, φυσικά, η πρόθεσή τους να εντάξουν την Ελλάδα σύντομα στις λίστες τους. Καταλήξαμε λοιπόν στο ότι οι πλουσιότερες πηγές... ανταμοιβής του surfing σας είναι οι εξής:

1. www.alladvantage.com

Μάλλον το καλύτερο site που μπορείτε να επισκεφτείτε. Δεν πρόκειται για μικροαπατεώνες, αλλά για μια εταιρία με κύρος και background. Μέσα στις πρώτες 120 ημέρες λειτουργίας του γράφτηκαν σε αυτό 2.000.000 χρήστες και έκτοτε εγγράφονται καθημερινά γύρω στους 15.000. Απίστευτο, ε; Λειτουργεί με έναν πολύ απλό τρόπο: Προσθέτει ένα μόνιμο banner στο πρόγραμμα πλοήγησής σας, το οποίο ανάλογα με το site που επισκέπτεστε αναπροσαρμόζει τις διαφημίσεις που προβάλλει. Το σύστημα αυτό ονομάζεται Viewbar. Πληρώνει καλά και κυρίως σταθερά μέσω ταχυδρομικών επιταγών όταν το ποσόν υπερβεί τα $20. Αλλιώς το υπόλοιπό σας πιστώνεται και περνάει στον επόμενο μήνα. Εχει ανώτατο επιτρεπόμενο όριο τις 25 ώρες το μήνα σερφάρισμα, που πιθανόν πολύ σύντομα να ανεβεί στις 40 ώρες.



www.getpaid4.com Είσαι η ελπίδα μας, γέο Βαγκέο!

Σύμφωνα με το δελτίο Τύπου του, αναμένεται να εντάξει την Ελλάδα στις λίστες του στο αμέσως προσεχές διάστημα (μαζί με την υπόλοιπη Ευρωπαϊκή Ενωση). Τα 3.000.000 χρηστών του καθώς και το review του από το NBC και τον "Economist" μάλλον θα πρέπει να απομακρύνουν όλες τις αμφιβολίες σας [απ' την άλλη πάλι, για Αμερικανούς δεν μιλάμε; :-)].

Απολαβές: $0,5/h + $0,1/h για κάθε άτομο που γράφεται χάρη σε εσάς

2. www.gotoworld.com

Εδώ έχουμε την εξής ιδιορρυθμία: Το site αυτό (απ' τα καλύτερα, είναι η αλήθεια) συμπεριλαμβάνει έναν ενσωματωμένο browser, ο οποίος προβάλλει συνεχώς διαφημίσεις και μέσω του οποίου είστε υποχρεωμένοι να σερφάρετε [σαν να λέμε το Star υπό τη μορφή προγράμματος πλοήγησης :-)]. Φυσικά, μην ανησυχείτε, πρόκειται για έναν αρκετά καλό browser, ο οποίος φυσικά στηρίζεται στον Internet Explorer (δεν γινόταν άλλωστε και αλλιώς) και έχει ενσωματωμένα όλα σχεδόν τα απαραίτητα plug-ins. Αποτελεί σταθερά μία από τις πρώτες επιλογές των κριτικών του είδους και πληρώνει αξιόπιστα. Η Ελλάδα αναμένεται να συμπεριληφθεί σύντομα στη λίστα του.

Απολαβές: $0,4/h+ $0,1/h για κάθε άτομο που γράφεται χάρη σε εσάς

3. www.getpaid4.com

Αυτό είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον site. Για ποιον λόγο; Μα φυσικά επειδή υποστηρίζει την Ελλάδα (επιτέλους!). Θα ρωτήσετε γιατί είναι τρίτο στη σειρά. Το πρόβλημα είναι ότι αυτήν την περίοδο βρίσκεται σε μορφή δεύτερης δοκιμαστικής περιόδου. Δηλαδή δεν λειτουργεί συνέχεια, αλλά ανά διαστήματα σταματάει για να πραγματοποιούνται δοκιμές [ε, όλο και κάποιο κουσούρι θα είχε :-)]. Πώς λειτουργεί; Πολύ απλά σας εμφανίζει ένα banner το οποίο, για να είναι ενεργοποιημένο, πρέπει αφ' ενός να είστε συνδεδεμένοι στο Internet και αφ' ετέρου να κινείτε το ποντίκι σας τουλάχιστον μία φορά το λεπτό για να φαίνεται ότι είστε ενεργοί χρήστες. Επίσης, έχει μεγάλο επιτρεπτό όριο ωρών σερφαρίσματος - 70 ώρες ανά μήνα. Αποτελεί άλλο ένα δημοφιλέστατο site, με άνω των 3 εκατ. χρήστες εγγεγραμμένους στην εταιρία παραγωγής του. Μεγάλο πλεονέκτημά του (εκτός από το ότι συμπεριλαμβάνει την Ελλάδα) είναι το ότι είναι πολύ καινούριο στην αγορά (η συγκεκριμένη beta) και άρα πολύ ελπιδοφόρο (μέχρι να αποδειχτεί το αντίθετο, φυσικά).

Απολαβές: $0,48/h (το ποσό αυξομειώνεται ανάλογα με τα διαφημιστικά έσοδα του site)

4. www.epipo.com

Το Epipo εμφανίζει ένα μικρό διαφημιστικό παραθυράκι και σας επιτρέπει να σερφάρετε σχετικά ανενόχλητοι στο Δίκτυο. Οπως και όλα τα προτεινόμενα sites πληρώνει στην ώρα του και κυρίως περισσότερο από ό,τι όλοι οι άλλοι. Σύμφωνα με το site, όλοι οι χρήστες διεθνώς -άρα και εμείς- υποστηρίζονται. Φυσικά, οι πληρωμές γίνονται σε dollars. Οι περιορισμοί είναι σχετικά αυξημένοι, καθώς πρέπει πρώτα να συγκεντρωθούν $35 και να περάσουν 60 μέρες μέχρι να αρχίσουν οι πληρωμές, αλλά -όπως καταλαβαίνετε- μπροστά στο υπέροχο καταπράσινο χρώμα των δολαρίων, όλα φαντάζουν αμελητέα.

Απολαβές: $0,6/h+ $0,1/h για κάθε άτομο που γράφεται χάρη σε εσάς

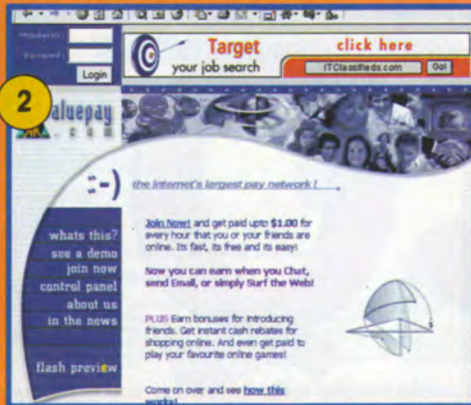
5. www.valuepay.com

Ελπιδοφόρο και δυνατό (όπως η Εθνική Αρσης Βαρών) συγκέντρωσε αμέσως την προτίμηση του κόσμου ίσως γιατί δέχεται τους πάντες (φυσικά, ανήκουμε και εμείς στους πάντες!). Καλά λεφτά και σίγουρα ακούραστα, αφού το μόνο που προϋποθέτει είναι ένα ανοιχτό παράθυρο με διαφημίσεις και μάλιστα ενσωματωμένο στον browser σας. Ετσι, δεν χρειάζεται να υπάρχουν τα απαίσια banners διάχυτα στην οθόνη. Οι κατασκευαστές, δε, είχαν όρεξη και για χιούμορ και έτσι ονόμασαν το παράθυρο piggy(!). Και εδώ ισχύουν οι γνωστοί περιορισμοί σχετικά με τη συνολική ώρα που επιτρέπεται να είστε on-line και το μέγιστο ποσό που μπορείτε να εισπράξετε. Το μόνο που

ΕΞΙ ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟΥΧΟΙ



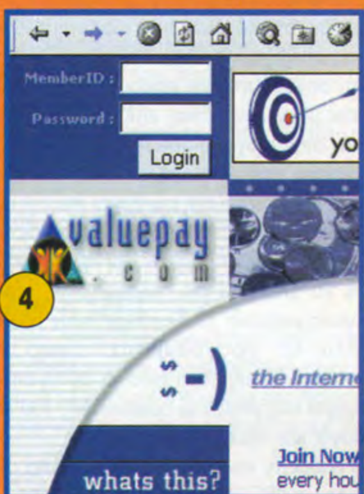
Πάρτε ένα Ξυστό! Τι, δεν κερδίσατε; Ε, τότε προχωρούμε στο σχέδιο Β!



Πηγαίνετε στη διεύθυνση www.valuepay.com και επιλέξτε την επιλογή Join now. Γιατί επιλέξαμε αυτό το site; Μα, φυσικά, επειδή δίνει τα περισσότερα!



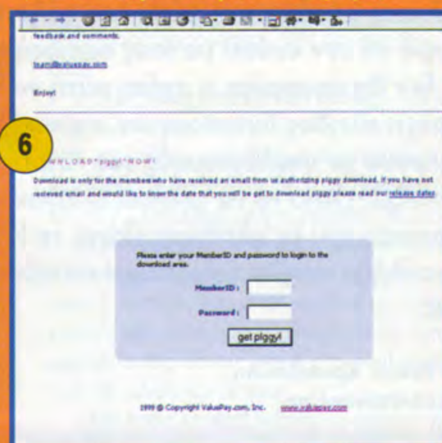
Τώρα βρίσκεστε στη φόρμα αίτησης και καλείστε να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας. Φυσικά, θα βάλετε τα κανονικά στοιχεία σας, αφού διαφορετικά τα χρήματα θα καταλήξουν σε κάποιον άλλο τυχερό (όλα κι όλα, με τα λεφτά δεν παίζουμε!).



Επιστρέψτε τώρα στην αρχική σελίδα και στο παράθυρο που βρίσκεται πάνω αριστερά συμπληρώστε το user name και το password σας.



Βρίσκεστε τώρα στο Control Panel της υπηρεσίας. Διαλέξτε την επιλογή Piggy is born, αφού όμως πρώτα έχετε ελέγξει, μέσω της επιλογής Check piggy download day, ότι έχει ανοίξει το site πλήρως στο κοινό.



Συμπληρώστε τα στοιχεία σας και σύντομα το χρήμα θα αρχίσει να εισρέει στα ταμεία. Πόσο σύντομα; Χμ! Αυτό μάλλον δεν το γνωρίζουν ούτε αυτοί που έφτιαξαν το site. Καλή επιτυχία ή, καλύτερα, καλά κέρδη [(και προσοχή στους όρους της συμφωνίας, γιατί αν υποψιαστώ ότι δεν τους διαβάσατε, θα πεθάνω! ;-)]!

παραμένει μυστήριο είναι το πόσα ακριβώς χρήματα δίνει ανά ώρα. Μεγάλη ασάφεια επίσης επικρατεί στο site σχετικά με το πότε θα τελειώσουν οι δοκιμαστικές εκπομπές και θα αρχίσουν όλα να λειτουργούν κανονικά. Για να δούμε...

Απολαβές: $0,8/h (μάλλον δηλαδή) + $0,1/h για κάθε άτομο που γράφεται χάρη σε εσάς

Φυσικά, τα προαναφερθέντα sites δεν είναι τα μοναδικά. Μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας και στα ακόλουθα sites (και φυσικά και σε πολλά άλλα), που δεν υστερούν σε τίποτα από αυτά που ήδη αναφέραμε, παρά ίσως μόνο στην αναγνώριση και το συνολικό αριθμό των συνδρομητών τους (τα ονόματά τους, πάντως, είναι ενδεικτικά των προθέσεών τους:)):
www.spedia.net,
http://www.virtuallyfreeinternet.com,
http://www.sharkhunt.com,
www.desktophorizon.com,
www.desktopdollars.com, www.utopiad.com,
www.surfing2cash.com, www.paybar.com,
www.cashsurfers.com, www.makingcash.com

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αν αντέξατε να διαβάσετε το άρθρο μέχρι εδώ, τότε σίγουρα θα αντέξετε να ψάξετε και στο Δίκτυο τα... φιλανθρωπικά αυτά ιδρύματα που χορηγούν υποτροφίες για τον κόπο σας :-) Και αν η Ελλάδα είναι ακόμα εκτός αρκετών λιστών, αυτό να μη σας πτοεί. Σκεφτείτε ότι πριν από 3 μήνες ήταν εκτός ακόμα και η Γερμανία. Εξάλλου δεν είναι και λίγα τα sites που υποστηρίζουν τη χώρα μας. Το Internet δεν παγιδεύεται τοπικά - αν μη τι άλλο, η σύντομη ιστορία του αυτό μας έχει δείξει. Γρήγορα εξαπλώνεται παντού αγκαλιάζοντας όλες τις γωνίες της γης και μαζί και εμάς τους ...πτωχούς πλην τίμιους Έλληνες χρήστες του. Η υπομονή, φίλοι μου, πάντα ανταμείβεται, και από ό,τι φαίνεται σύντομα θα ανταμείβεται και το σερφάρισμα, οπότε θα μπορούμε να πάρουμε το αίμα μας - εννοώ τα λεφτά μας- πίσω... PC

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ το ICQ

Χρήσιμα tips'n'tricks

Το ICQ δεν χρειάζεται συστάσεις. Πόσα άραγε προγράμματα κατάφεραν να γίνουν γνωστά τόσο σύντομα και σε τόσους χρήστες; Φαίνεται ότι είναι στη φύση του χρήστη υπολογιστών να αναζητά ό,τι μπορεί να τον ενώσει με τους ομοϊδεάτες του. Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι δεν θα μπορούσε η σχέση αυτή να γίνει παραγωγικότερη. Το ICQ παρέχει πλήθος δυνατοτήτων, τις οποίες σε άνω του 80% περιπτώσεις - σύμφωνα με υπολογισμούς του ICQ.com- ελάχιστα και ελάχιστοι έχουν προσέξει:-) Από το να μιλήσει ελληνικά μέχρι το να αλλάξει ριζικά την εμφάνισή του με πληθώρα skins, το ICQ να είστε σίγουροι πως θα σας καταπλήξει με όλα όσα μπορεί να κάνει και για τα οποία δεν είχατε ιδέα.

Του Νίκου Κακαβούλη
kakab@otenet.gr



Αν δεν είστε εντελώς αρχάριοι, παρακάμψτε τούτη την ερώτηση. Αν πάλι είστε, no harm done - εξάλλου κανείς δεν γεννήθηκε γνωρίζοντας τι είναι το ICQ (είπαμε είναι πασίγνωστο, αλλά όχι κι έτσι). Η λέξη ICQ αποτελεί κατά κάποιον τρόπο σύντμηση της φράσης "I Seek You". Φυσικά, χρειάζεται και λίγη φαντασία το όλο πράγμα για να γίνει αντιληπτό :-) Αποτελεί ένα "επαναστατικό, μοναδικό και συν τοις άλλοις καταπληκτικό" πρόγραμμα on-line επικοινωνίας (προφανώς αντιγράφω από το δελτίο Τύπου της εταιρίας του).

Για να σοβαρευτούμε, το ICQ είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα στο είδος του, αν όχι το καλύτερο, καθώς υπάρχει και ο "ανταγωνιστής" AOL messenger, και ο ρόλος του είναι να εντοπίζει πότε οι φίλοι ή οι γνωστοί σας είναι on-line στο Δίκτυο και να σας ενημερώνει σε πραγματικό χρόνο. Παράλληλα το ICQ σας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσετε μαζί τους, είτε μέσω μηνυμάτων, είτε μέσω απευθείας chat, αν υπάρχει διάθεση για... σύσφιγξη των σχέσεων, είτε μέσω πολλών άλλων τρόπων που θα αναπτύξουμε στη συνέχεια! Με την πάροδο του χρόνου οι προαναφερόμενες ιδιότητες του ICQ εμπλουτίστηκαν και έτσι σήμερα έφτασε να αποτελεί μια "πλατφόρμα" πάνω στην οποία μπορούν να λειτουργήσουν πολλά συνοδευτικά προγράμματα, όπως το NetMeeting. Οπως είναι φυσικά αυτονόητο, παράλληλα αυξήθηκαν οι δυνατότητές του και οι επιλογές που προσφέρει στο χρήστη.

Πού μπορείτε να το βρείτε; Μα φυσικά στο CD-ROM του "PC Master"!

ΩΡΑΙΑ, ΤΟ ΑΠΟΚΤΗΣΑΜΕ... ΚΑΙ ΤΩΡΑ;

Οι περισσότεροι από εσάς θα γνωρίζετε ότι το ICQ έχει δύο καταστάσεις (modes) λειτουργίας: την απλή (simple mode) και την προχωρημένη (advanced mode). Λόγος για να χρησιμοποιείτε την απλή δεν υπάρχει, οπότε βεβαιωθείτε ότι έχετε ενεργοποιήσει την προχωρημένη πατώντας το κουμπί "To advanced mode" που βρίσκεται ακριβώς κάτω από την Contact list σας (για τους αρχάριους η contact list είναι η λίστα με τα ονόματα των φίλων και γνωστών στην οποία προαναφερθήκαμε). Από το σημείο αυτό και έπειτα ό,τι πληροφορία χρειάζεστε για τα βασικά γνωρίσματα του προγράμματος θα τη βρίσκετε είτε στο Help του προγράμματος είτε στο Help του site (www.icq.com), έναν καταπληκτικά κατασκευασμένο χώρο με λεπτομερείς οδηγίες. Από τη στιγμή που το advanced mode έχει ενεργοποιηθεί, μπορούμε πρακτικά να χρησιμοποιήσουμε όλες τις λειτουργίες του προγράμματος.

www.icq.com Η επίσημη δικτυακή σελίδα του ICQ. Βρείτε εδώ τα πάντα.

ΜΙΛΗΣΕ ΚΑΠΟΙΟΣ ΓΙΑ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ;

Χαράς ευαγγέλια για τους απανταχού λάτρεις των συνοδευτικών προγραμμάτων! Πληθώρα δυνατοτήτων και εύκολη εγκατάσταση μέσα στο ICQ συνθέτουν ένα πλαίσιο ιδανικό για κάθε χρήστη. Σίγουρα κάτι θα βρείτε που να σας ενδιαφέρει. Εχουμε και λέμε:

➤BUDDY PHONE

http://www.cmpnet.com/itpro/iwk/fileDownload?fileid=192153

Πρόγραμμα τηλεφωνίας μεταξύ δύο χρηστών. Σας συνδέει αμέσως και σας επιτρέπει να μιλάτε σε αληθινό χρόνο, ακόμα και με πενιχρό bandwidth.

➤TEXT WATCHDOG 1.1

http://www.cmpnet.com/itpro/iwk/fileDownload?fileid=187201

Κωδικοποιήστε τα κείμενα των μηνυμάτων σας και αφήστε τους hackers να ψάχνονται!

➤ICQ BACKUP

http://www.peelinc.com/c3/programs/icqbackup/index.html

Κάνετε backup τη λίστα επαφών σας και γλιτώστε την απεχθή διαδικασία τού να την ξαναφτιάξετε σε περίπτωση ανάγκης - άκουσα κάτι για format;

➤MAGIC SPELL

http://www.2bsys.com/MagicSpell/index.htm

Ο Μέρλιν ο μάγος αναλαμβάνει να διαβάζει δυνατά τα μηνύματα που σας στέλνουν οι άλλοι και να σας ψυχαγωγεί γενικότερα! [όχι πάντα πετυχημένα :-)]

➤ICQ UPDATER

http://www.icq.com/download/step-by-step-upgrader.html

Βαριέστε τη διαδικασία του update; Αυτό το patch αναλαμβάνει να κάνει όλη τη βρωμοδουλειά για εσάς!

Φυσικά, μπορείτε να βρείτε ακόμα περισσότερα τέτοια προγραμματάκια στο Internet!

ΣΕΞ, ΨΕΜΑΤΑ & ΒΙΝΤΕΟΤΑΙΝΙΕΣ

Το τι όργιο φημών κυκλοφορεί για το ICQ δεν περιγράφεται! Φανταστείτε ότι καθημερινά οι σχετικές σελίδες έχουν εκατοντάδες χιλιάδες hits! Οι πιο ενδιαφέρουσες από αυτές είναι εξής: www.diamond-back.com/icqlies.html, www.icq.com/rumors.html, www.hotline.freehosting.net/ICQrumors.html.

ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΨΗΤΟ...

Οφείλουμε να βγάλουμε το καπέλο στους προγραμματιστές του ICQ. Οπως θα διαπιστώσετε, είναι τόσο πολλές οι κρυμμένες δυνατότητες του προγράμματος, που θα σας καταπλήξουν. Για να μην καθυστερούμε, όμως, πάμε να τις δούμε ταξινομημένες ανάλογα με το... χαρακτήρα σας:



http://www.icq.com/icqtour/ Μην ψάχνετε αλλού, εδώ είναι όλες οι απαντήσεις.

● **Για τους σχιζοφρενείς:** Εχετε παραπάνω από μία προσωπικότητα; Μήπως χρησιμοποιείτε το ICQ για πονηρούς και δόλιους σκοπούς; :-) Εχουμε και για εσάς τη λύση, που ακούει στο όνομα multiple personalities (πολλαπλές προσωπικότητες). Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τα εξής: ICQ > Add/Change current user > Add another registered user, και μέσα σε ελάχιστα λεπτά θα έχετε αποκτήσει άλλη μία ταυτότητα στο ICQ σας!

Οφείλουμε να βγάλουμε το καπέλο στους προγραμματιστές του ICQ. Οπως θα διαπιστώσετε, είναι τόσο πολλές οι κρυμμένες δυνατότητες του προγράμματος, που θα σας καταπλήξουν.



www.diamond-back.com/icqlies.html Φήμες για το ICQ που... καίνε (τύφλα να 'χει το "DownTown").

● **Για τους ανασφαλείς:** Φοβάστε το "βιασμό" σας από άλλους χρήστες; Θέλετε να αποφύγετε την επίθεση από hackers ή την αποστολή μηνυμάτων σε άσχετους που υποτίθεται ότι προέρχονται από εσάς; Η λύση είναι να κρύψετε το IP σας (τον αριθμό που σας δίνει κάθε φορά που συνδέεστε στο Internet ο Internet Provider σας). Πώς; Απλούστατα, κάνετε ICQ > Security & Privacy και tick στο Do not publish my IP.

● **Για τους οικονόμους [σε πόρους RAM:-)]:** Αγαπάτε μέχρι και το τελευταίο byte της μνήμης σας; Δεν θέλετε το ICQ να ξεκινάει μαζί με το PC σας; Απλώς κάνετε ICQ > Preferences > Connection και μετά deselect στο κουτί Launch ICQ on Startup. Εννοείται ότι μετά θα χρειάζεται να το ανοίγετε κάθε φορά χειροκίνητα... (Μη βαράτε, βρε παιδιά!).

● **Για τους οργανωτικούς:** Θέλετε κάποιον να σας θυμίζει τι να κάνετε; Για όλα έχει προνοήσει η Mirabilis :-) Φτιάξτε μία To do list! Πατήστε Services > To do > New και αφήστε το ICQ να κάνει όλη τη βρώμικη δουλειά.

● **Για τους ομιλητικούς:** Θέλετε να κάνετε chat με πολλούς ταυτόχρονα (κάτι σαν τηλεπάρτι); Ανοίξτε ένα chat window με κάποιον χρήστη και μετά κάνετε drag'n'drop όποιον χρήστη εσείς θέλετε πάνω στο chat window. Ετσι, θα μιλάτε και οι τρεις.

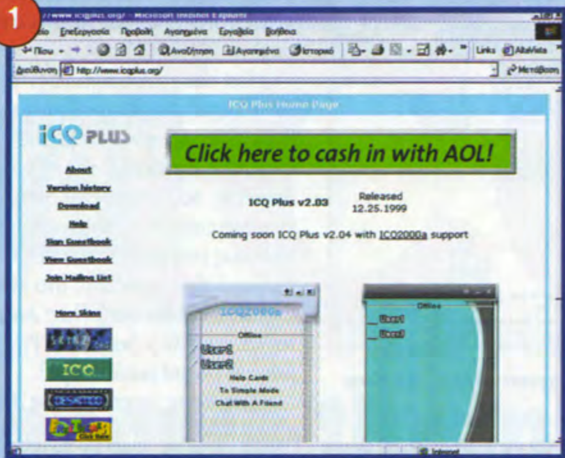
● **Για τους snob:** Πλήττετε με κάποιον ή κάποιους; Δεν θέλετε ούτε που να τον ξανακούσετε; Σας σηκώνεται η τρίχα και μόνο με την ιδέα ότι θα λάβετε ξανά μήνυμα από αυτόν; Βάλτε αμέσως σε λειτουργία την Ignore List σας! Πώς; Πατήστε ICQ> Security & Privacy και μετά Ignore List και ξεκινήστε το ξεκαθάρισμα!

● **Για τους αναποφάσιστους:** Θέλετε να αλλάξετε το ονοματάκι του "τυπά" που βάλετε στην Contact list σας ώστε να καταλαβαίνετε ποιος είναι; Βρίσκετε ηλίθιο το nickname του φίλου σας; Αλλάξτε το τώρα! Κάνετε αριστερό κλικ στο όνομά του και μετά rename. Τόσο απλά!

● **Για τους αλληλογραφούντες:** Τρελαίνεστε για e-mail; Θέλετε να βλέπετε αμέσως πότε έχετε καινούρια μηνύματα; Το ICQ ελέγχει τα μηνύματά σας και παράλληλα ξεκινάει το πρόγραμμα για την ανάγνωση ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που διαθέτετε. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι ICQ >

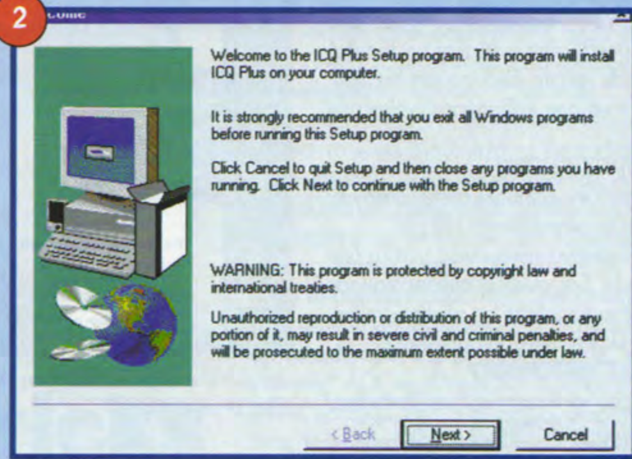
ΒΑΛΤΕ SKINS ΣΤΟ ICQ! (ΜΟΝΟ ΤΟ WINAMP ΘΑ ΕΧΕΙ;)

1



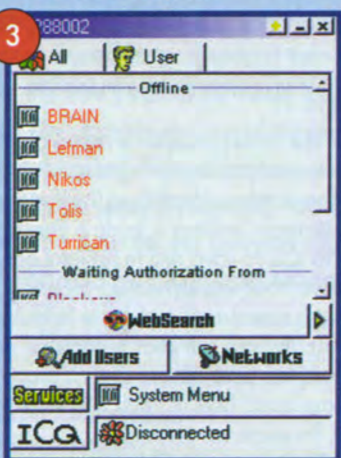
Πηγαίνετε στη σελίδα http://www.icqplus.org/ και κατεβάστε το ICQplus!

2



Εγκαταστήστε το ακολουθώντας τις οδηγίες.

3



Αφού όλα έχουν πάει καλά, θα εμφανιστεί ένα μικρό συν (+) στην κορυφή του παραθύρου του ICQ. Είναι το εικονίδιο του ICQplus!

4



Πατήστε το + και θα εμφανιστεί ένα menu.

5



Κάνετε double click σε ένα από τα demoskins και... ιδού το αποτέλεσμα. Το ανανεωμένο ICQ σας περιμένει να το χρησιμοποιήσετε!



http://www.icq.com/features/security/ Για όλους όσοι φοβούνται τα χειρότερα!

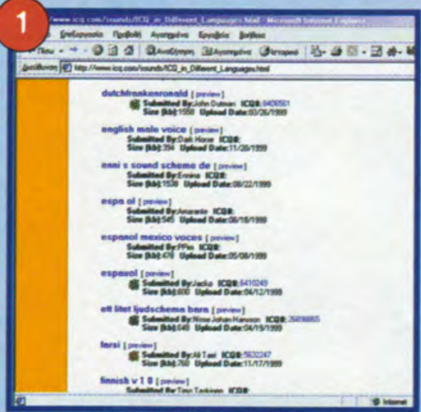
Preferences > Email και στη συνέχεια να συμπληρώσετε σωστά τα στοιχεία σας καθώς και να τσεκάρετε τις επιλογές που θέλετε! Εξυπακούεται ότι η ανωτέρω λειτουργία ισχύει μόνο για POP3 mail (π.χ. OTEnet, HOL κλπ. και όχι http based π.χ. Hotmail).

• **Για τους μυστήριους:** Θέλετε να τους βλέπετε και να μη σας βλέπουν; Θέλετε να μπορείτε να παρακολουθείτε τι γίνεται στα κρυφά χωρίς να γίνεστε αντιληπτός; Εχετε δύο λύσεις! Είτε να ενεργοποιήσετε το invisible mode, κάνοντας κλικ στη μαργαρίτα, είτε να κάνετε αριστερό κλικ στο όνομα του ατόμου που θέλετε, μετά Alert/Accept Modes και στη συνέχεια από τη λίστα που θα σας εμφανιστεί να κάνετε select στην επιλογή Invisible to user. Ετσι, αυτός δεν θα σας βλέπει ποτέ on-line, ακόμα και αν είστε ορατός σε όλους τους χρήστες. Και το καλύτερο; Εσείς θα βλέπετε το status του κανονικά [εκτός αν συγκαταλέγεται και αυτός στους μυστήριους! :-)].

• **Για τους τακτικούς:** Σας φαίνεται ότι η Contact list σας είναι λιγάκι (ή εντελώς) ανοργάνωτη; Θέλετε να δώσετε μια πινελιά τάξης και οργάνωσης στη λίστα των φίλων σας; Είναι πολύ εύκολο. Απλώς οργανώστε τους σε ομάδες (κολλητοί, φίλοι, οικογένεια... ηλίθιοι, ανάλογα με το τι κόσμο έχετε βάλει στη λίστα σας), κάνοντας κλικ πάνω στο κεφαλάκι που βρίσκεται στο επάνω δεξί μέρος της οθόνης σας. Εχετε μπει στο group mode. Με δεξί κλικ πάνω στο κεφαλάκι, εμφανίζεται ένα menu που σας δίνει τη δυνατότητα να οργανώσετε τους φίλους σας στις ομάδες που εσείς θέλετε.

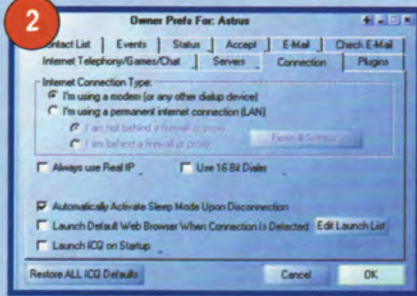
ΚΑΝΤΕ ΤΟ ICQ ΣΑΣ ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ

1



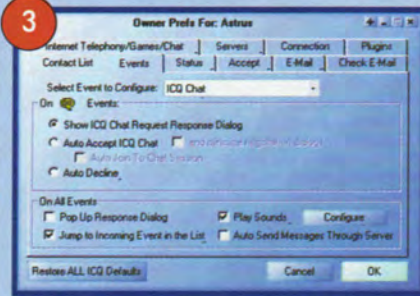
Πηγαίνετε στη σελίδα http://www.icq.com/sounds/ICQ_in_Different_Languages.html και κατεβάστε το greek language file! Θυμηθείτε πού το έχετε αποθηκεύσει.

2



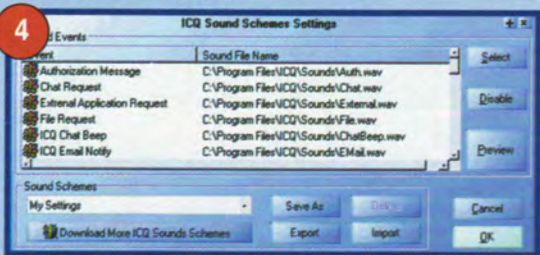
Ανοίξτε το ICQ και πατήστε ICQ> Preferences.

3



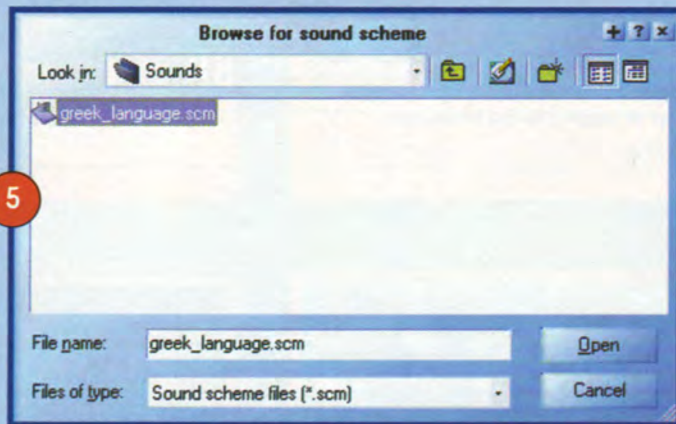
Κάνετε κλικ πάνω στο Events.

4



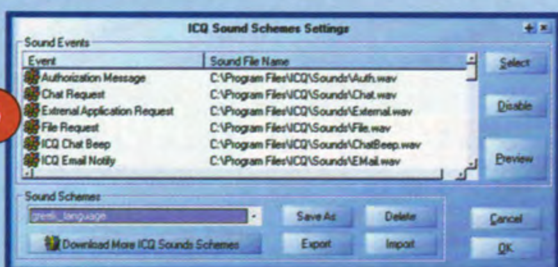
Κάνετε κλικ στο configure του on all events menu.

5



Κάνετε κλικ στο Import του Sound Schemes.

6



Βρείτε και επιλέξτε το αρχείο των ελληνικών που είχατε κατεβάσει και μετά πατήστε OK σε όλα τα menus. Το ICQ πλέον θα μιλά ελληνικά και μάλιστα με μια γλυκύτατη, γυναικεία φωνή!

• **Για τους ρομαντικούς:** Σάς προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα send Greeting card που βρίσκεται στο menu των χρηστών. Οι κάρτες που θα βρείτε εδώ είναι πολλές χιλιάδες και βελτιώνονται συνέχεια.

ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ

Ηρθε η ώρα να επισημάνουμε και μία αρνητική πλευρά του προγράμματος: Το ICQ συγκαταλέγεται, δυστυχώς, ανάμεσα στα πιο διάτρητα προγράμματα του Διαδικτύου. Μάλιστα, είναι τόσο πολλά τα σημεία στα οποία μένουμε εκτεθειμένοι, ώστε πολλοί προγραμματιστές συνιστούν να αποφύγουμε τη χρήση του, καθώς ένας άλλος χρήστης, μέσω διάφορων utilities που είναι εύκολο να βρει στο Internet, μπορεί:

1. Να σας βάλει στην Contact list του και άρα να σας παρακολουθεί, ακόμα και αν δεν του έχετε δώσει την έγκρισή σας.

2. Να σας βλέπει πάντα, ακόμα και όταν έχετε επιλέξει να είστε invisible.

3. Να μπλοκάρει το ICQ σας στέλνοντάς σας χιλιάδες messages.

4. Να στείλει σε άλλους προσβλητικό μήνυμα που να φαίνεται ότι προέρχεται από εσάς.

Εμείς το μόνο μπορούμε να σας προτείνουμε είναι να προστατεύσετε τον εαυτό σας ως εξής: Μη συμπληρώνετε τα κανονικά στοιχεία σας στην αίτηση εγγραφής στο πρόγραμμα και να προσέχετε σε ποιον δίνετε τον αριθμό σας. Παράλληλα μπορείτε να επισκεφτείτε την http://www.icq.com/ features/security/ για περισσότερες λεπτομέρειες και για μια πιο αισιόδοξη νότα επί του θέματος! Πάντως, μην ανησυχείτε, η κατάσταση είναι under control!

ΤΕΛΕΙΩΣΑΜΕ ΚΙΟΛΑΣ;

Φυσικά, όχι. Το ICQ έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να παρέχει έναν σχεδόν ανεξάντλητο αριθμό λειτουργιών και δυνατοτήτων, προσαρμοσμένων σε όλα τα γούστα και τις διαθέσεις. Το τελευταίο συγκαταλέγεται στα μεγάλα συν του προγράμματος. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι το πρόγραμμα είναι φτιαγμένο για να εξελίσσεται μαζί με εσάς και τις απαιτήσεις σας. Με τη συστηματική χρήση του όλες αυτές οι δυνατότητες θα ξεδιπλωθούν μπροστά σας, μετατρέποντας το αρχικά ασήμαντο "προγραμματάκι" σε ένα ισχυρό και εθιστικότατο εργαλείο για τις καθημερινές λειτουργίες σας. Οπότε, φίλοι μου, αν εθίζεστε εύκολα, παρακαλώ αποφύγετε τη χρήση του :-)

PC

GAME CL

Game Preview



84 **Werewolf: The Apocalypse**
Μην το παίξετε εάν έχει πανσέληνο.



88 **Nox**
Θα καταφέρει να υποσκελίσει το Diablo;



98 **Crusaders of Might & Magic**
Εκεί όπου ο μύθος συναντά τη δράση.



102 **F/A 18E Super Hornet**
Πετάξτε με μία "σφήκα".



106 **Delta Force 2**
(Ξανα-)γίνετε επικεφαλής της δύναμης Δέλτα.



110 **Lula 2: Wet Attack**
Η επιστροφή της πιο σέξι ηρωίδας των computer games. (Χμ... λέτε να προσβληθεί η Lara;)

P O I N T S Y S T E M



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα βλέπετε να αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Beacon, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3.
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τρία τελευταία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	URBAN CHAOS	116	93%
	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	115	92%
	RAYMAN 2	116	90%
	SLAVE ZERO	117	89%
	WHEEL OF TIME	115	85%
	EARTHWORM JIM 3D	117	78%
ADVENTURE	TRAITOR'S GATE	116	92%
	CLUEDO CHRONICLES	115	80%
	BIOSYS	117	60%
RPG	ULTIMA 9	117	99%
	PLANESCAPE TORMENT	116	97%
	SEPTERRA CORE	115	90%
SIMULATION	CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	117	95%
	SUPREME SNOWBOARDING	116	92%
	LE MANS 24 HOURS	117	86%
	M25 RACER	115	82%
	INTERSTATE 82	115	80%
	NATIONS FIGHTER COMMAND	116	79%
	SPIRIT OF SPEED 1937	117	78%
	SOUTH PARK RALLY	117	72%
STRATEGY	HOMEWORLD	115	86%
	PHARAOH	115	86%
	BLACK MOON CHRONICLES	115	82%
	DISCIPLES	116	80%
	GORKY 17	115	77%
	CORSAIRS GOLD	115	77%
	AGE OF WONDERS	117	72%

Game Preview

Werewolf
The Apocalypse

Μπορώ να μυρίσω όπως αυτοί, μπορώ να ακούσω τι ψιθυρίζουν οι άλλοι στο διπλανό δωμάτιο, τα μάτια μου πονάνε... θέλω να ουρλιάξω λες και είμαι κανένα ζώο φυλακισμένο σε κλουβί... Αυτό το κλουβί είναι το ανθρώπινο κορμί που φυλακίζει το λύκο μέσα μου... Μπορώ να τα συνδυάσω; Πανσέληνος, νύχια, δόντια... λύκοι!!!

του Στέφανου "MAN5ON" Μανούκα
Stefoos6@hotmail.com

Τα βράδια με φεγγάρι υπερβολικά πυκνό τρίχωμα φυτρώνει σε όλο τους το κορμί. Εχουν μία ιδιαίτερη προτίμηση στην ανθρώπινη -και όχι μόνο- σάρκα... Περπατούν στα τέσσερα, γρυλίζουν όταν αισθάνονται τον κίνδυνο και, τέλος, μπορούν να "καλέσουν" τους όμοιούς τους με το χαρακτηριστικό ουρλιαχτό τους! Οπως είπε και ο Κόμης Δράκουλας στην ομώνυμη ταινία του Copola: "Ακουσέ τους που τραγουδούν... Είναι τα παιδιά του Σκότους!"...

Οπως θα έχετε καταλάβει, πρόκειται για τους λυκανθρώπους. Μύθος ή μη, το συγκεκριμένο story πουλάει είτε με τη μορφή κινηματογραφικών ταινιών (βλ. "WereWolf" με τον φοβερό Jack "Wolf" Nickolson) είτε ακόμη με τη μορφή παιχνιδιών για υπολογιστές - θυμηθείτε τον παλιό τίτλο της Sierra Gabriel Knight: The Beast Within, αλλά και τον νεότερο (δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα) της ASC Games Werewolf: The Apocalypse. Ακολουθήστε μας στη συνέχεια του άρθρου για να σας αποδείξουμε πως η διαφορά υπάρχει...

Μπορεί να έχετε συνηθίσει αυτό το μοτίβο παιχνιδιού: Είστε ένας από τους "καλούς" και προσπαθείτε να προστατέψτε τον κόσμο από τους "κακούς" - που πάντα κάτι το σατανικό έχουν στο μυαλό τους. Been there, done that, λοιπόν; Οχι. Το Werewolf: The Apocalypse έρχεται να αλλάξει την ομαλή ροή των παιχνιδιών που ασχολούνται με τα τέρατα.

ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ (ΧΙΛΙΑ ΚΥΜΑΤΑ)

Ο τίτλος σχεδιάζεται εδώ και αρκετό καιρό - από το 1998. Το project που άκουγε στο όνομα Werewolf: The Apocalypse σταμάτησε για λόγους άγνωστους σε εμάς, αφού δεν δόθηκαν οι απαραίτητες εξηγήσεις. Ούτως ή άλλως η εταιρία δεν είχε προβεί σε σημαντική διαφήμισή του - μάλλον "μηδενική" θα τη χαρακτήριζα. Το παιχνίδι είχε ξεχαστεί από όλους όσοι το είχαν στα υπόψη. Ωσπου έγινε πάλι η σχετική ανακοίνωση: "Το Werewolf project επανέρχεται και έχει κακές διαθέσεις...". Αυτό ήταν, θα εγκατασταθεί στα PCs μας. Μπορείτε να ζητωκραυγάσετε!



ΙΣΤΟΡΙΑ (ΕΝΑ ΑΝΤΙ-QUAKE ΣΕΝΑΡΙΟ)

Τον τελευταίο καιρό επικρατεί μία μανία. Οι αρένες που ακούν είτε στο όνομα Unreal Tournament είτε στο Quake 3 Arena δεν προσφέρουν τίποτε άλλο από πιστολίδι, καταιγιστική δράση και μία anti-bot μανία για τον gamer - για το λόγο αυτό σχεδιάστηκαν άλλωστε. Καιρός, λοιπόν, να βάλουμε το μυαλό μας μέσα σε ένα σενάριο που ομολογουμένως παρουσιάζει δυσκολίες, προσφέρει ωστόσο την υπέρτατη πώρωση. Οχι, το γεγονός ότι το σενάριο είναι λίγο δυσνόητο δεν είναι κακό, αφού εντείνει την ανυπομονησία του παίκτη και κεντρίζει το ενδιαφέρον του. Καιρός για λίγο hard-plot action gaming!

Εχετε υπό τον έλεγχό σας τον Ryan, έναν νεαρό Garou (τι εστί Garou μη με ρωτήσετε, δεν ξέρω), στις φλέβες του οποίου κυλά το αίμα μίας αρχαίας φυλής λυκανθρώπων ονόματι "White Howlers". Η φυλή αυτή βρισκόταν σε

αντιπαράθεση με μία άλλη φυλή λυκανθρώπων, τους "Blank Spiral Dancers". Αυτές οι φυλές δεν είναι όμοιες η μία με την άλλη. Η καθεμία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά και τις δικές της, ξεχωριστές ιδιότητες. Συνολικά, οι φυλές που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι 13. Μερικές δε από αυτές έχουν μεταξύ τους κάποιου είδους συμμαχία, ενώ άλλες μισούνται θανάσιμα. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως οι Blank Spiral Dancers κάποτε ήταν γνωστοί ως White Howlers (δώστε τη δέουσα προσοχή, διότι αρχίζει το μπλέξιμο..). Θυσίασαν ολόκληρη τη φυλή για να προστατέψουν τον πλανήτη Γη από μία καταστροφική δύναμη που άκουγε στο όνομα...

THE WYRM

Δεν πρόκειται ούτε για ζώο, ούτε για αρρώστια, ούτε για κάποιου είδους καταστροφικό όπλο που μπορεί να απειλήσει την ηρεμία που χαρακτηρίζει τη Γη, αλλά για μία παραφυσική δύναμη με κύριο χαρακτηριστικό την αίσθηση της καταστροφής. Για να γίνουν όλα πιο κατανοητά αναφέρω τα ακόλουθα: Στη Γη κυριαρχούν τρεις δυνάμεις (όπως, φυσικά, θέλει το σενάριο του παιχνιδιού), οι οποίες βρίσκονται σε ισορροπία. Μαζί με το The Wyrm, υπάρχουν η δύναμη "The Weaver", που χαρακτηρίζεται από το νόμο και την τάξη (order), και η δύναμη "The Wyld", κύριο χαρακτηριστικά της οποίας είναι το χάος (chaos). Με το ξεκίνημα του παιχνιδιού η δεύτερη δύναμη χάνει όλο και περισσότερη ισχύ σε σχέση με τις άλλες δύο, με αποτέλεσμα η πρώτη δύναμη να βρει την ευκαιρία να πράξει αυτό που είναι σε θέση να πράττει καλύτερα. Τι άλλο, αγαπητοί αναγνώστες, από την καταστροφή του κόσμου (ποιος είπε πως δεν κατάλαβε;).

Η ιστορία ξεκινά με ένα εισαγωγικό βίντεο που μας δείχνει ένα τραγικό περιστατικό: Ο Ryan βλέπει μπροστά στα μάτια του το θάνατο της μάνας του σε ένα σκοτεινό σοκάκι του Λονδίνου. (Η δράση εκτυλίσσεται στην Αγγλία, όπως και σε τόσα άλλα games με θέμα ανάλογα παραφυσικά φαινόμενα - Βλ. Nightmare Creatures.) Από την οργή του μεταμορφώνεται -για πρώτη φορά- σταδιακά σε λυκάνθρωπο και σκοτώνει τους δολοφόνους της μητέρας του. Υστερα από το περιστατικό, μία φωνή λυκανθρώπου εξηγεί στον Ryan για τη δεύτερη (ή τρίτη;) προσωπικότητά του. Στον Ryan, από κει και πέρα, γεννιούνται πολλά αναπάντητα ερωτήματα σχετικά με την αδικαιολόγητη δολοφονία της μητέρας του, την ταυτότητα του πατέρα του και, τέλος, την απίστευτα φοβερή μορφή που πήρε ο ίδιος και την οποία δεν ξέρει καν αν ήθελε. Οι απαντήσεις στα ερωτήματά του θα συνθέσουν σταδιακά τα κομμάτια του παζλ που ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια μας, αφού -καθώς φαίνεται- υπάρχουν πολλά κενά στο σενάριο. Σκεφτείτε πως βρισκόμαστε ακόμη στην εμβρυακή φάση του παιχνιδιού.



Με τη μορφή του λύκου μπορείτε να κάνετε πολλά λόγω χαμηλού... ύψους.



Ο Ryan. Σχετικά αγαθός στην εμφάνιση. Πιστέψτε με... δεν θέλετε να τον νευριάσετε!



Δείτε την "πράσινη" ατμόσφαιρα που επικρατεί κατά τη διάρκεια αυτής της μάχης.

GRRR (-AFIKAAA...)

Χρόνια τώρα κινούμαι στους μαγικούς κόσμους των μονοδιάστατων, δισδιάστατων και -τελευταία- τρισδιάστατων παιχνιδιών. Ολα αυτά τα χρόνια έχω πείσει τον εαυτό μου πως δεν πρέπει να χαρακτηρίζω τα παιχνίδια από τα γραφικά τους και μόνο. Το ρητό μου "τα γραφικά δεν κάνουν το παιχνίδι" με ακολουθούσε μέχρις ότου είδα το "ποίημα" που ακούει στο όνομα Werewolf: The Apocalypse. Δεν έχω λόγια να εκφραστώ για το θέαμα που μας παρουσιάζει η Asc Games...

Η μηχανή των γραφικών (graphics engine) που χρησιμοποιεί ο τίτλος είναι η μηχανή του Unreal. Φυσικά είναι κομμένη και ραμμένη στα μέτρα του, αν λάβουμε υπόψη ότι κάθε engine φτιάχνεται με βάση τα πρότυπα και τις προσδοκίες κάθε τίτλου. Αρα, δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο για πανομοιότυπα γραφικά μεταξύ Unreal και Warewolf: The Apocalypse.

Τα τοπία, όπως άλλωστε και στο Unreal, είναι εντυπωσιακά, με μία εξωγήινη δομή. Τα κτίρια και οι χώροι στους οποίους κινείστε έχουν μία παραφυσική αληθοφάνεια. Από φωτογραφίες που

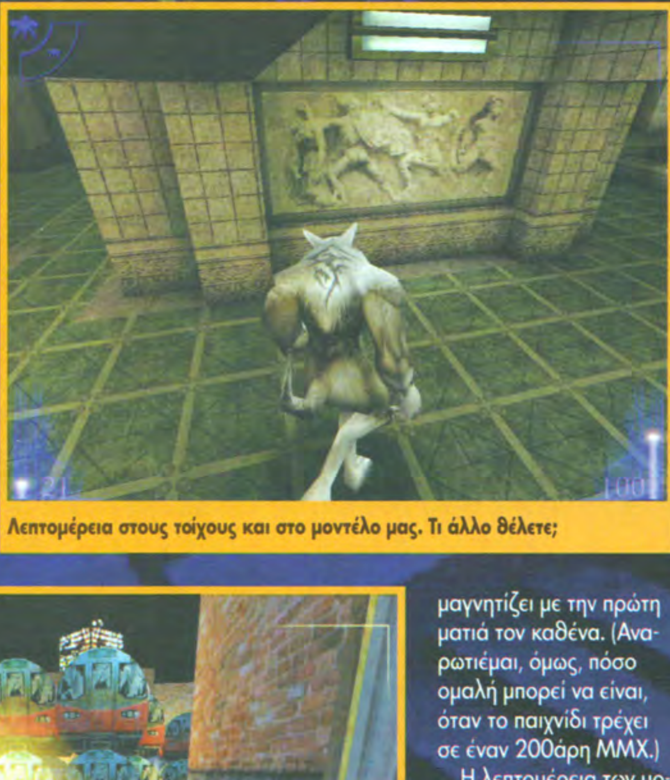
Game Preview

έχω δει -τις οποίες και σας παρουσιάζω- συμπεραίνω ότι το παιχνίδι θα μαγνητίσει τον παίκτη με τη λεπτομέρεια που το χαρακτηρίζει: Συχνά θα νιώσετε πως είστε "μέσα" στο χώρο, όχι ως Ryan ή... (όχι, δεν θα σας το αποκαλύψω ακόμα) αλλά ως ο εαυτός σας. Φυσικά, τα πάντα είναι τρισδιάστατα, με γοργά εναλλασσόμενους και ποικιλόχρωμους φωτισμούς που επηρεάζουν όλη την οθόνη. Για του λόγου το αληθές δείτε τις φωτογραφίες στις οποίες κυριαρχεί το ηφαιστειακό κόκκινο και εκείνες στις οποίες επικρατεί το φωσφορούχο πράσινο. Πιθανότατα πρόκειται για μία προσθήκη στη μηχανή του Unreal, αφού τέτοιο "πράγμα" δεν το είχαμε δει στον τίτλο της Epic Games.

Τα μοντέλα είναι και αυτά πλήρως 3D rendered. Τα πολύγωνα από τα οποία αποτελούνται δένουν γλυκά και του δίνουν μία απαλή (όχι απλή) μορφή. Αυτό λειτουργεί ως υπέρ, διότι αποφεύγονται τα σκληρά, χοντροκομμένα μοντέλα άλλων παιχνιδιών. Για παράδειγμα, η δομή των μοντέλων των λυκανθρώπων που περνοδιαβαίνουν στους χώρους είναι ομαλή. Υπέροχη επίσης είναι η κίνηση, η οποία μαγνητίζει με την πρώτη ματιά τον καθένα. (Αναρωτιέμαι, όμως, πόσο ομαλή μπορεί να είναι, όταν το παιχνίδι τρέχει σε έναν 200άρη MMX.)



Ο Crinos με δύο φίλους του. Εχμ, για να γινόμαστε λιγότεροι παρακαλώ...



Λεπτομέρεια στους τοίχους και στο μοντέλο μας. Τι άλλο θέλετε;



AAArghhh... Με τυφλώνει το φως!

Η λεπτομέρεια των μοντέλων του Werewolf: The Apocalypse είναι πέρα από κάθε προηγούμενο. Δεν ξέρω, φυσικά, πώς την πέτυχαν οι προγραμματιστές. Το μόνο που ξέρω είναι αυτό που βλέπω: λεπτομερής απόδοση του τριχώματος των λύκων και καταπληκτική εκφραστικότητα στις "άγριες" μουσούδες τους. Παίζοντας το παιχνίδι με προοπτική πρώτου προσώπου μπορείτε να θαυμάσετε τα τοπία (χωρίς να είστε αναγκασμένοι να βλέπετε τα οπίσθια του χαρακτήρα σας) και, φυσικά, το όπλο που κρατάτε εκείνη τη στιγμή (ναι, ναι... οπαδοί των Doom clones προσέλθετε). Τα όπλα που χρησιμοποιείτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας έχουν αποδοθεί με αξιοσημείωτη λεπτομέρεια και μπορούν άνετα να συγκριθούν με εκείνα που χρησιμοποίησαν οι δύο αρένες (σοφιστικέ όπλα το UT, απλά όπλα το Q3). Δεν μπορούμε, ωστόσο, να εκφέρουμε γνώμη για τα εφέ που θα παράγουν τα όπλα κατά την εκπυρσοκρότησή τους, αφού φωτογραφίες με τέτοιο περιεχόμενο δεν έχουν δοθεί ακόμα στη δημοσιότητα. Κρίμα. Φυσικά, δεν αμφιβάλλουμε καθόλου για την ποιότητά τους...

ΑΑΑΟΥΟΥΟΥ!!! (ΗΧΟΣ)

Στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM μας μπορείτε να βρείτε σε μορφή MP3 δύο μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού. Το ένα είναι techno, εκπληκτικά ατμοσφαιρικό (παραδόξως για τα δικά μου γούστα) και φαντάζομαι τέλεια ταιριαστό σε σημείο στο οποίο θα απαιτούνται ηρεμία και αυτοσυγκέντρωση. Η εισαγωγή του θυμίζει μουσική (αν και Midi) του Doom. Μη σας φανεί παράξενο, αλλά την πρώτη φορά που το ακούσαμε είπαμε: "Χμ, φέρνει προς Doom...". Οσο για το δεύτερο MP3 που έχει δοθεί σε μας τους απλούς gamers, υπάγεται στην κατηγορία του thrash metal. Αυτό το κομμάτι κατά πάσα πιθανότητα θα ακούγεται σε σημείο στο οποίο η δράση τα δίνει όλα. Το γεγονός ότι οι παραγωγοί προσφέρουν σε MP3 δύο κομμάτια με εντελώς διαφορετικό μοτίβο μάς προετοιμάζει για μία πολυδιάστατη μουσική επένδυση, που θα καλύπτει κάθε μουσικό αυτί.



Αυτός είναι ένας αντίπαλος... Τι πρέπει να κάνετε; Ναι! Το βρήκατε. Φιλήστε τον στο στόμα... εάν το εντοπίσετε!

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ (ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΠΩΣ ΟΙ ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΙ;)

Αυτό που προηγουμένως δεν σας αποκάλυψα είναι το εντυπωσιακότερο σημείο όλου του παιχνιδιού: Ο Ryan δεν έχει μόνο αυτή τη μορφή. Ελπίζω να καταλάβατε. Τι; Δεν καταλάβατε; Ο.Κ., θα σας το κάνω λιανά: Ο χαρακτήρας σας παίρνει τρεις μορφές! Η πρώτη είναι η φυσιολογική, ανθρώπινη μορφή (φοβερή μπλούζα με το λογότυπο "Black Dog"). Εχοντας αυτή τη μορφή μπορείτε να χρησιμοποιείτε όπλα, όπως (για αρχή) έναν σωλήνα (!), ένα mini-gun, ένα shotgun, ένα fire-gun και πολλά άλλα φανταστικού τύπου, όπως το laser-gun. Η δεύτερη μορφή του χαρακτήρα σας είναι η μορφή του λύκου. Καλά διαβάσατε... Μεταλλάσσεστε σε λύκο, ο οποίος είναι ταχύτερος και δυνατότερος από την πρώτη μορφή. Φυσικά, όταν έχετε τη μορφή του, δεν μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα όπλα. Στη θέση τους θα έχετε τα νύχια και τα δόντια σας που, σε συνδυασμό με την ταχύτητά σας, προκαλούν μεγάλο πόνο στους αντιπάλους. Η τρίτη και τελευταία μορφή που μπορεί να πάρει ο Ryan κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι η πιο εντυπωσιακή. Κυρίες και κύριοι, ο Crinos! Ετσι λένε τον λυκάνθρωπο στον οποίο αλλάζει ο Ryan. Σε σχέση με τους "μικρούληδες" ανθρώπους, ο Crinos είναι ΤΟ ΚΤΗΝΟΣ. Τον χαρακτηρίζει η δύναμη, η ταχύτητα και... το πελώριο σπαθί του, που ακούει στο όνομα Klaive. Με αυτό μπορεί να σακατέψει με ευκολία κάθε άτυχο αντίπαλο, είτε είναι λύκος είτε είναι λυκάνθρωπος. Φυσικά, όμως, το να έχεις 20 πόδια ύψος δεν είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να σου τύχει... Διαλέγετε και παίρνετε, λοιπόν.

Φυσικά, το παιχνίδι έχει και in-engine cut-scenes, δηλαδή βίντεο των οποίων τον έλεγχο δεν έχετε εσείς αλλά ο υπολογιστής, μορφής ακριβώς ανάλογης των γραφικών του κανονικού παιχνιδιού. Δεν γράφω τίποτε άλλο. Απλώς βάλτε το βίντεο που θα βρείτε στο CD του περιοδικού και βυθιστείτε στο απόλυτο σκοτάδι συντροφιά με ένα ζευγάρι δυνατά ηχεία.



Ο Ryan σε ένα τοπίο γεμάτο ατμοσφαιρικές φωτοσκιάσεις.

Ακολουθούν λίγα επιπλέον στοιχεία:

➤ Οσα ξέρατε για τους NPCs και τους διαλόγους σας μαζί τους ξεχάστε τα. Οπως ισχυρίζεται η Asc Games, NPCs δεν θα υπάρχουν. Ή μάλλον θα υπάρχουν, αλλά δεν θα συμμετέχουν ενεργά στην εξέλιξη της δράσης. Οι διάλογοι μαζί τους θα γίνονται μόνο μέσα στις in-engine cut scenes. (Είστε σε θέση να το σχολιάσετε, όπως θέλετε.)

➤ Το Werewolf: The Apocalypse δεν θα περιέχει γρίφους. Πάντως δεν θα ήθελα να δω ένα εκπληκτικά εύκολο παιχνίδι.

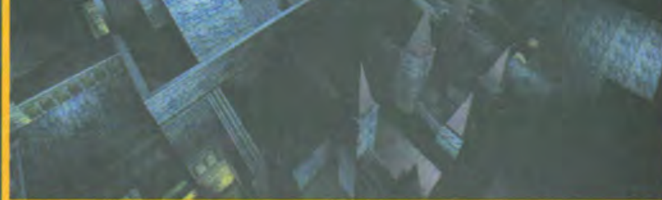
➤ Εχοντας τη μορφή του λύκου, μπορείτε να χρησιμοποιείτε την ικανότητά του να μυρίζεται τους αντιπάλους... και έτσι να τους εντοπίζετε ευκολότερα.

➤ Στο παιχνίδι έχει προστεθεί ακόμη ένα στοιχείο: Τα Gifts. Είναι μαγικές ικανότητες που δίνονται σε μορφή scrolls και items και μπορείτε να τα βρείτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

➤ Η εταιρία ανάπτυξης του παιχνιδιού εκτιμά πως θα έχει "normal" απαιτήσεις. Ενας PII 233 με 32MB RAM θα είναι αρκετός για να τρέξετε τον τίτλο. (Τώρα πώς θα τον τρέξετε είναι ένα άλλο θέμα...)

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι μόλις κυκλοφορήσει -έστω σε μορφή demo, το οποίο μας στερεί η ASC- θα κάνει πάταγο. Ολους μάς επηρεάζει αυτό το "κάτι" που έχει η όλη ιστορία με τους λυκανθρώπους. Τελικά, ό,τι δεν μπορεί να εξηγηθεί λογικά πουλά πολύ περισσότερο από μία λογικοφανή ιστορία. (βλ. βρικόλακες, λυκάνθρωποι, εξωγήινοι. Ετσι, αγαπητέ αρχισυντάκτη;). Ας ελπίσουμε, λοιπόν, πως δεν θα το καθυστερήσουν. Αρχίστε τις προσευχές από τώρα και υπομονή... PC



Πανοραμική λήψη μίας πίστας.

NOX

Η Westwood Studios είναι μία εταιρία καταξιωμένη στο χώρο του gaming εδώ και αρκετά χρόνια, έχοντας προσφέρει στο κοινό παραγωγές που ξεχώριζαν πάντα για την πρωτοτυπία τους και τη μοναδική ποιότητά τους. Το Nox αποτελεί το νέο πνευματικό παιδί της, ένα action RPG που βιάστηκε να χαρακτηριστεί από πολλούς ως το νέο Diablo killer - πολλοί μίλησαν και για Diablo 2 killer!!!- Το κατά πόσο, βέβαια, ισχύει κάτι τέτοιο θα το διαπιστώσουμε ευθύς αμέσως...

ΕΤΑΙΡΙΑ
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 200MHz, 32MB RAM, 4MB video card (όχι υποχρεωτικά 3D), 300MB ελεύθερος χώρος στο δίσκο.

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Καταρχήν, θα πρέπει να τονίσουμε ότι το Nox, αν και κυκλοφορεί τελικά πριν από το Diablo 2, η ημερομηνία κυκλοφορίας του οποίου παραμένει ακόμα άγνωστη, σύμφωνα με τους δημιουργούς του δεν έχει πρόθεση να ανταγωνιστεί το εν λόγω game (τώρα το κατά πόσο ισχύει κάτι τέτοιο το αφήνω στην κρίση σας). Ως εκ τούτου οποιαδήποτε προσπάθεια σύγκρισης των δύο παιχνιδιών θα ήταν απλώς χωρίς νόημα, αφού δεν τίθεται καν θέμα σύγκρισης ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού όπως το Nox με trailers και screenshots μιας επερχόμενης παραγωγής. Αυτά τα γράφω μόνο προς αποφυγή παρεξηγήσεων, για να σας προϊδεάσω για τυχόν μη αντικειμενική παρουσίαση του Nox. Τα συμπεράσματα όπως πάντα δικά σας. Ας περάσουμε όμως στο "ζουμί", ξεκινώντας από το ιδιαίτερα ενδιαφέρον σενάριο του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σε μια μακρινή και σκοτεινή εποχή υπήρχε ο κόσμος του Nox. Επρόκειτο

για μία κοινωνία που περιλάμβανε δύο διαφορετικές κατηγορίες φυλών: τους ανθρώπους των νότιων περιοχών και τους Necromancers των βόρειων. Οι δύο αυτές φυλές κατόρθωσαν να ζήσουν ειρηνικά για πολλά χρόνια, παρόλο που οι Necromancers εποφθαλμιούσαν πάντα τα νότια βασίλεια. Τελικά, το μίσος των Necromancers για τους ανθρώπους και την κοινωνία τούς οδήγησε στην εισβολή τους στο Νότο με σκοπό φυσικά την κατάκτηση νέων περιοχών, καθώς και τη γενοκτονία των ανθρώπων. Επειτα από έναν γενναίο αγώνα, οι άνθρωποι κατόρθωσαν προσωρινά να απωθήσουν τους Necromancers, ήξεραν όμως πάντα βαθιά μέσα τους ότι οι τελευταίοι θα ξαναπροσπαθούσαν, καθώς πλέον είχαν ανακαλύψει όλα τα μυστικά της τέχνης της ανάστασης των νεκρών και τη χρήση τους ως άβουλα όντα για τους ανίερους σκοπούς των αφεντάδων τους.

Οι Νότιοι, λοιπόν, σε μια προσπάθεια να εξαφανίσουν για πάντα το κακό από το βασίλειό τους, κατασκεύασαν τη Staff of Oblivion, ένα πανίσχυρο μαγικό αντικείμενο με το οποίο σκόπευαν να φυλακίσουν τις ψυχές των νεκρών για πάντα. Το άτομο που επιλέχτηκε να αιχμαλωτίσει τους Necromancers στο Staff ήταν ένας νεαρός μάγος, που άκουγε στο όνομα Jandor. Μετά την πτώση της πρωτεύουσας του Βορρά, που από τότε ονομάζεται Land of the Dead, ο ίδιος ο Jandor έμεινε στην περιοχή για να εξοντώσει και τους τελευταίους επιζήσαντες των Νεκρομαντών. Το έργο αυτό όμως άρχισε να γίνεται ολοένα πιο δύσκολο, καθώς αρκετοί από αυτούς ήταν κατατρεγμένοι και αθώοι. Συγκεκριμένα ο Jandor χάρισε τη ζωή σε ένα μωρό κοριτσάκι, το οποίο μετέφερε στην περιοχή του Grok Torr πληρώνοντας κάποια Ogres για να το προσέχουν. Οι ψυχές των υπόλοιπων Νεκρομαντών φυλακίστηκαν σε ένα ισχυρό Orb και με τη βοήθεια των μεγαλύτερων μάγων του Nox, το Orb μεταφέρθηκε σε μια άλλη διάσταση, όπου δεν θα μπορούσε πλέον να βλάψει κανέναν. Από τότε οι Νότιοι πάντοτε φοβούνταν τη χρήση της μαγείας, καθώς τη θεωρούσαν υπεύθυνη των δεινών που πέρασε το βασίλειό τους, ενώ δεν έπαψαν να υπάρχουν και κάποιοι που συμφωνούσαν στη χρήση της, αρκεί να γινόταν με σύνεση και από άτομα αγνά στην ψυχή. Οπως ήταν λοιπόν φυσικό, η κοινωνία του Νότου σύντομα χωρίστηκε σε 3 κομμάτια, τους πολεμιστές (Warriors), τους μάγους (Mages) και τους θαυματοποιούς (Conjurers). Οι μεν πρώτοι αποστράφηκαν εντελώς τη μαγεία και έφτασαν στο σημείο να κηρύξουν αυστηρώς παράνομη κάθε χρήση της, οι δεύτεροι έμειναν πιστοί στην παράδοση και τις παλιές συνήθειες, εφόσον πίστευαν ότι η αγνή μαγεία είναι το μοναδικό μέσο σωτηρίας του κόσμου, ενώ, τέλος, οι conjurers πίστευαν ότι μόνο μέσω της επαφής με τη φύση και τα πλάσματά της είναι δυνατόν ο κόσμος να φτάσει στη γαλήνη και την ευημερία.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού έχει να κάνει με την απελευθέρωση του Orb, που περιέχει τις ψυχές των Νεκρομαντών, από μια διαβολική μάγισσα, απόγονο των ίδιων των Necromancers, που ακούει στο όνομα Hecubah. Αυτή ήταν μωρό ακόμα όταν ο αρχηγός των Νότιων, ο Jandor, την έδωσε στα Ogres για να τη μεγαλώσουν. Μέσα της όμως η Hecubah ποτέ δεν ξέχασε την πραγματική κληρονομιά της και φυσικά ορκίστηκε εκδίκηση. Με την απελευθέρωση, λοιπόν, του Orb περίεργα γεγονότα αρχίζουν να συμβαίνουν στον κόσμο του Nox...


Μιλώντας στον Horrendous για τη δοκιμασία του Gauntlet ως Warrior.

Εσείς στο παιχνίδι υποδύεστε τον Jack, έναν έφηβο της εποχής μας ο οποίος ξαφνικά μεταφέρεται από την ασφάλεια του σπιτιού του, μέσω μιας wormhole (πολύ Star Trek άρχισε να θυμίζει;), στον κόσμο του Nox, καθώς αποτελεί το μοναδικό άτομο που μπορεί να αγγίξει με ασφάλεια το μαγικό Orb των Necromancers. Από εκεί και πέρα τα ευκόλως εννοούμενα παραλείπονται - αλλά καλύτερα να τα αναφέρω καθώς νιώθω το μαστίγιο του αρχισυντάκτη βαρύ στην πλάτη μου. Είναι πολύ απλό: Θα πρέπει να βρείτε το Orb των Necromancers και να αναδημιουργήσετε το Staff of Oblivion για να νικήσετε με αυτό τον τρόπο τη Hecubah μια για πάντα. Φήμες λένε ότι κάθε κοινωνική ομάδα του Nox (Warriors, Mages, Conjurers) διαθέτει και από ένα κομμάτι της Staff. Είστε ο μοναδικός άνθρωπος που μπορεί να σώσει το Nox. Εχετε το ψυχικό σθένος να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας;


Η πρώτη συνάντησή σας με τον Airship Captain ως Warrior.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Nox αποτελούν σίγουρα ένα από τα πιο δυνατά σημεία του τίτλου. Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε ότι τα τοπία καθώς και τα sprites είναι ζωγραφιστά (το αγαπημένο μου είδος, αμάν πια, νισάφι με αυτό το 3D), ενώ οι φωτοσκιάσεις εκπληκτικές. Σε πολλά σημεία δε οι περιοχές θα σας θυμίσουν έντονα τις αντίστοιχες του Baldur's Gate (ειδικά στο Village of Ix). Θα πρέπει να παρατηρήσουμε όμως ότι, αν και τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν να προσφέρουν κάτι καινούριο τεχνολογικά (και δεν καταλαβαίνω άλλωστε γιατί


Φτάνοντας στο Village of Ix ως Warrior.

θα έπρεπε), εντούτοις ενισχύουν με τον τρόπο τους την υποβλητική ατμόσφαιρα του κόσμου του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ορισμένες παρασπονδίες σε αυτό τον τομέα, καθώς σε ορισμένα σημεία παρατηρείται ένα ενοχλητικό "τρεμούλιασμα" των textures και για 1-2 δευτερόλεπτα τα πάντα δείχνουν ελαφρώς σαν pixels. Μικρό το κακό, καθώς πρόκειται για σπάνιο, πλην όμως υπαρκτό φαινόμενο.

NOX MULTIPLAYER

Στο γνωστό μοτίβο που μας έχει συνηθίσει η Westwood σε όλα τα τελευταία παιχνίδια της όσον αφορά στα multiplayer χαρακτηριστικά τους κινείται και το Nox. Αρχικά υποστηρίζεται παιχνίδι μόνο μέσω τοπικού δικτύου ή του γνωστού δικτύου της Westwood On Line (WOL) για τους χρήστες του Internet. Στο συγκεκριμένο ένθετο θα περιοριστούμε στη δεύτερη επιλογή. Αφού λοιπόν συνδεθείτε στο Διαδίκτυο μέσω του provider σας, θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα account στη WOL, αν δεν διαθέτετε ήδη, μέσω του πλήκτρου register στο σχετικό menu του παιχνιδιού. Προσοχή στο γεγονός ότι χρειάζεστε valid e-mail address από έγκυρο provider. Αφού λοιπόν τελειώσει η διαδικασία του registration, πατάτε Login και αφού το παιχνίδι κατεβάσει τα τελευταία patches στον υπολογιστή σας, ξεκινάτε στη γνωστή οθόνη του chat της Westwood. Επιλέγετε κατευθείαν Games (το πράσινο κουμπί κάτω δεξιά) και βλέπετε το χάρτη του Nox με τους διάφορους διαθέσιμους servers, τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε με ένα απλό κλικ του ποντικιού για να κάνετε join σε έναν προεπιλεγμένο τύπο παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να κάνετε host game εσείς ο ίδιος. Στη δεύτερη περίπτωση, βέβαια, θα χρειαστεί να ορίσετε τον τύπο του παιχνιδιού καθώς και τα settings που έχουν να κάνουν με τον αριθμό των επιτρεπόμενων χρηστών, το χάρτη, τα επιτρεπόμενα αντικείμενα κ.λπ. Το χαρακτηριστικό του multiplayer Nox που θα σας εντυπωσιάσει είναι η ποικιλία παιχνιδιών που θα βρείτε. Ετσι μπορείτε να παίξετε το κλασικό Arena Death (είναι ένα άλλο όνομα για το DeathMatch, ο παίκτης με τα πιο πολλά kills κερδίζει), το Elimination game, στο οποίο χωρίζεστε σε δύο ομάδες με απώτερο σκοπό να πετύχετε ως ομάδα τα πιο πολλά kills έναντι των αντιπάλων σας, το Capture the flag (το αγαπημένο μου), στο οποίο πρέπει να αιχμαλωτίσετε την εχθρική σημαία και παράλληλα να διατηρήσετε ανέπαφη τη δική σας, το King of the realm game, στο οποίο υπάρχει ένα crown και μονάχα όποιος παίκτης το φοράει μπορεί να καταλογίζει kills στον εαυτό του ή την ομάδα του και, τέλος, το Flag ball game που είναι παραλλαγή του Capture the flag. Επειτα από σημαντική ενασχόληση με το multiplayer Nox, ο ξενυχτισμένος και άυπνος συντάκτης έμεινε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Το lag, ακόμα και σε sessions με 12 και 16 άτομα, ήταν υποφερτό, ενώ το ίδιο το παιχνίδι δεν σε αφήνει να ξεκολλήσεις. Επίσης, όταν τα άτομα είναι πολλά και έμπειρα, το παιχνίδι ισορροπεί κατά πολύ, ειδικά στα team games όπου παίζει ρόλο περισσότερο η εμπειρία παρά η επιλογή χαρακτήρα. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καλό μου φίλο Κοσμά (aka Elric ή Lord of all Diseases), χωρίς τη βοήθεια του οποίου δεν θα ήταν δυνατόν να δοκιμαστεί διεξοδικά το multiplayer feature του Nox.

Στον τομέα του ήχου το Nox έχει επίσης να επιδείξει αξιοζήλευτα προσόντα. Τόσο η μουσική των τίτλων (εισαγωγή, menus κ.λπ.) όσο και η background μουσική του παιχνιδιού είναι μυστηριώδεις και υποβλητικές και σίγουρα συμβάλλουν στη δημιουργία ενός κλίματος παραμυθιού. Επισημαίνουμε ότι η μουσική διαφέρει από περιοχή σε περιοχή και είναι τόσο απαλή και ανάλαφρη που δεν θα βαρεθείτε να την ακούτε ποτέ. Από εκεί και πέρα τα σχόλια νομίζω περιττεύουν. Αλλωστε η Westwood στον τομέα της μουσικής βρίσκεται, κατά τη γνώμη μου, έτη φωτός μπροστά από τον ανταγωνισμό (όπως και η Blizzard). Ηρθε η ώρα όμως να περάσουμε σε σημαντικότερους τομείς του παιχνιδιού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αρχικά θα πρέπει να αναφέρουμε ότι κατ' αναλογία με το σενάριο, στο Nox, όταν επιλέξετε New game, θα κληθείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τρεις διαθέσιμους χαρακτήρες, που δεν είναι βέβαια άλλοι από τους Warrior, Conjurer, Mage, τις τρεις δηλαδή κάστες που διαμορφώνουν το νότιο τμήμα του κόσμου του παιχνιδιού. Εξυπακούεται ότι κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, τα δικά του spells και ενδεχομένως και κάποια special abilities. Ας δούμε όμως λίγο αναλυτικά τι πρεσβεύει καθένα από τα character classes που ήδη αναφέραμε.

Ο Warrior, όπως είναι άλλωστε φυσικό, στηρίζεται στη δύναμη των όπλων του αλλά και του σώματός του για να μείνει ζωντανός και μπορεί να χρησιμοποιεί όλα τα είδη των πανοπλιών και όπλων (εξαιρούνται οι ειδικές πανοπλίες για μάγους και conjurers). Σε αντίθεση με ό,τι ίσως θα πίστευε κάποιος, είναι ο δυσκολότερος χαρακτήρας για να ξεκινήσετε (αν και στην αρχή τα πάντα είναι εύκολα, μετά αρχίζει ο χαμός), αφού δεν διαθέτει καθόλου spells, ενώ οι ranged attacks του είναι κατά την ταπεινή μου άποψη περιορισμένες. Σας συνιστώ να τον αφήσετε για το τέλος.

Τα τοπία καθώς και τα sprites είναι ζωγραφιστά -το αγαπημένο μου είδος, αμάν πια, νισάφι με αυτό το 3D-, ενώ οι φωτοσκιάσεις εκπληκτικές. Σε πολλά σημεία δε οι περιοχές θα σας θυμίσουν έντονα τις αντίστοιχες του Baldur's Gate.

Ο Conjurer, από την άλλη, είναι ένας χαρακτήρας jack-of-all trades. Διαθέτει μέτρια strength, ενώ μπορεί να κάνει cast βασικά spells και να γητεύει (charm) πλάσματα, τα οποία χρησιμο-



Η πρώτη συνάντησή σας με τον Horvath ως Mage.

ποιεί εναντίον των εχθρών του, ενώ παράλληλα διαθέτει και ορισμένα unique spells μόνο γι' αυτόν. Γνωρίζω ότι αυτό που θα πω τώρα ενδέχεται να προκαλέσει αντιδράσεις, ωστόσο είναι η γνώμη που σχημάτισα ύστερα από 30-40 ώρες παιχνιδιού, τόσο σε single όσο και σε multiplayer mode. Ο Conjurer, λοιπόν, είναι μακράν ο καλύτερος χαρακτήρας του παιχνιδιού (με το μάγο να ακολουθεί σε πολύ μικρή απόσταση). Μονάχα το γεγονός ότι είναι σε θέση να χρησιμοποιεί creatures για τις μάχες του τον καθιστά φονική μηχανή, αφού στο single player ελάχιστα θα χρειαστεί να πολεμήσει. Ειδικότερα όμως πρέπει να αναφέρουμε την ύπαρξη του bomber creature που διαθέτει μόνο ο Conjurer. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα creature-παγίδα, το οποίο εκτελεί 3 προεπιλεγμένα spells όταν χτυπάει έναν αντίπαλο (τα spells επιλέγονται από το σχετικό κουμπί "+" στην μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης). Κλείνοντας θα πρέπει να αναφέρουμε ότι, για να κάνετε charm ένα creature ως Conjurer, πρέπει να διαθέτετε τη mark του (διαβάστε παρακάτω για τον ορισμό της mark), ενώ δεν μπορείτε να ελέγχετε πάνω από 4 creatures, ανάλογα βέβαια και με τον τύπο αυτών.

Ο Mage, τέλος, αποτελεί τη μηχανή spells του Nox. Πρόκειται για έναν ασυναγώνιστο χαρακτήρα ειδικά σε multiplayer mode, με την προϋπόθεση ότι γνωρίζετε τι κάνετε. Επειδή λοιπόν ο μάγος βασίζεται εξ ολοκλήρου στα spells του όσον αφορά στις μάχες (τουλάχιστον στην αρχή που οι μαγικές staves είναι δυσεύρετες), θα πρέπει να φροντίσετε να μάθετε όσα περισσότερα από αυτά μπορείτε και εν ανάγκη να αγοράσετε spell scrolls από τους πλανόδιους εμπόρους στο παιχνίδι. Ας σημειωθεί εδώ ότι ο μάγος σε αναλογία με τον Conjurer μπορεί να κατασκευάζει μαγικές παγίδες που περιέχουν 3 ειδών spells, όπως ακριβώς και τα bomber creatures. Η διαφορά έγκειται στο ότι τα bomber creatures συμπεριφέρονται όπως όλα τα άλλα creatures (είναι δυνατόν δηλαδή να κάνουν από μόνα τους hunt πιθανούς εχθρούς), ενώ αντίθετα οι παγίδες είναι περισσότερο στατικές (απλώς τις τοποθετείτε κάπου και τις "ξεχνάτε"). Προσωπικά δεν βρήκα το χαρακτηριστικό αυτό τόσο χρήσιμο στο single player όσο στο multiplayer (εκεί θα τολμούσα να πω ότι είναι απαραίτητο). Ας περάσουμε όμως στη μέθοδο χειρισμού που υιοθετεί το Nox.

Ο χειρισμός του χαρακτήρα σας στο Nox γίνεται τόσο από το mouse όσο και από το πληκτρολόγιο. Για τη μετακίνηση του χαρακτήρα σας στην οθόνη χρησιμοποιείται αποκλειστικά το δεξί πλήκτρο του ποντικιού (απλώς κρατήστε το πατημένο σε μια κατεύθυνση και θα μετακινηθείτε εκεί), ενώ με το αριστερό πλήκτρο χτυπάτε κάποιον εχθρό, μαζεύετε αντικείμενα από το έδαφος ή ενεργοποιείτε διακόπτες/buttons. Ειδικότερα αν έχετε επιλέξει κάποιον μάγο ή conjurer για χαρακτήρα, θα έχετε στη διάθεσή σας μία μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, στην οποία φαίνονται τα άμεσα διαθέσιμα spells σας που μπορούν να ενεργοποιηθούν κατά βούληση, είτε κάνοντας κλικ πάνω τους με το ποντίκι και εν συνεχεία στο σημείο που θέλετε να κάνετε cast είτε μέσω των hotkeys που αντιστοιχούν σε κάθε spell. Ο Warrior στη θέση των spells στην εν λόγω μπάρα θα έχει τα special skills του, που βέβαια κερδίζει σιγά σιγά όσο ανεβαίνει επίπεδα. Αν η σειρά των spells δεν σας ικανοποιεί, μπορείτε να την αλλάξετε μέσω του Book of Knowledge, που ενεργοποιείται από τα αριστερά της ίδιας μπάρας. Σημειώστε επίσης ότι εκτός από τα spells σας, στο Book of Knowledge καταγράφονται και τα Beast marks που διαθέτετε κάθε φορά. Τι είναι αυτά; Πολύ απλά είναι ορισμένα scrolls που επιτρέπουν στον Conjurer να γητεύει (charm) ή να κάνει summon το εν λόγω creature του οποίου διαθέτει τη mark. Από την άλλη, αυξάνεται το damage που κάνετε στο εν λόγω creature αν διαθέτει οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα πλην του Conjurer.



Βρίσκοντας τον δολοφονημένο apprentice του Horvath ως Mage.



Η οθόνη με τα statistics σας και το journal με μια σύντομη περιγραφή των mission objectives.

Ολοκληρώνοντας το χειρισμό, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι με το πλήκτρο "I" ενεργοποιείται το inventory σας, από το οποίο μπορείτε να γυρίσετε στην οθόνη των statistics του χαρακτήρα σας (health, mana, level κ.λπ.) και να τον εξοπλίσετε με απλό τρόπο, κάνοντας drag'n'drop το αντικείμενο της επιλογής σας στο πορτρέτο του χαρακτήρα στα αριστερά της οθόνης του inventory.

Θεωρητικά τα πάντα στο χειρισμό του Nox είναι αρκετά απλά, στην πράξη όμως εμφανίζονται αρκετά πρακτικά προβλήματα. Πρώτα απ' όλα, δεν είναι δυνατόν να χτυπήσετε με melee attack, έτσι ακριβώς όπως το επιθυμείτε, καθώς θα πρέπει πρώτα να σταματήσετε να κινείστε, να στρέψετε το ποντίκι στην κατεύθυνση που βρίσκεται ο εχθρός σας και μετά να χτυπήσετε. Μπορεί εκ





Η συνάντησή σας με τον Necromancer της Hecubah ως Mage.



Στο Tomb of Valor ως Conjurer θα βρείτε χρήσιμο το summon pixxie spell.

πρώτης όψεως αυτό να φαίνεται ανόητο όμως, πιστέψτε με, στην πράξη λειτουργεί άσχημα, αφού αναρίθμητες φορές βρέθηκα να χτυπάω αλλού, με αποτέλεσμα να χάνω πολύτιμη ενέργεια και παράλληλα να αχρηστεύω το όπλο που κρατούσα. Δυστυχώς, εδώ δεν υπάρχει το σύστημα track motion που διέθετε το Diablo, μέσω του οποίου ένα απλό αριστερό κλικ ήταν αρκετό για να ακολουθήσει ο χαρακτήρας το εχθρικό creature και φυσικά να το σκοτώσει. Φανταστείτε τώρα να παίζετε multiplayer ως Warrior, για παράδειγμα, και να μη χτυπάτε τον εχθρό. Φρίκη!

Ενα δεύτερο σημαντικό πρόβλημα που παρουσιάζει ο χειρισμός του Nox είναι το γεγονός ότι πολλά από τα αντικείμενα του background, τα οποία μπορούν να μετακινηθούν, συχνά μπαίνουν επίμονα μπροστά ή γύρω από το χαρακτήρα σας και τον μπλοκάρουν (η αλήθεια είναι ότι τα σπρώχνετε άθελά σας). Δεν είναι λίγες οι φορές που, μπαίνοντας σε ένα δωμάτιο γεμάτο τέρατα, έχασα μόνο και μόνο επειδή δεν μπορούσα να σπρώξω ένα τραπεζάκι από το δρόμο μου. Είπαμε, βρε παιδί μου, ρεαλισμός, αλλά όχι και έτσι. Οπως και να 'χει, το εν λόγω πρόβλημα ενδέχεται να δυσκολέψει πολλούς από εσάς, οπότε προσοχή.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - GAMEPLAY

Πρέπει να ομολογήσω ότι την πρώτη μέρα που έπαιξα το παιχνίδι δεν αποκόμισα τις καλύτερες των εντυπώσεων. Τούτο κυρίως διότι ήμουν προκατειλημμένος όσον αφορά στα features του καθώς και στις υποσχέσεις για Diablo killer κ.λπ. Στην πραγματικότητα όμως το Nox είναι ένα "αληθινό παραμύθι". Ειλικρινά πιστεύω ότι αυτές οι λέξεις τα λένε όλα. Η μουσική του, η αστεία και ελαφρώς παιδική κίνηση του χαρακτήρα, τα ζωγραφιστά γραφικά καθώς και ορισμένα σατυρικά γεγονότα στην εισαγωγή (η σκηνή που σβήνει το κερί στο summon της Hecubah) είναι προφανές ότι έχουν έναν απώτερο σκοπό: να κάνουν το χρήστη-παίκτη να ευχαριστηθεί και όχι να προβληματιστεί ή ίσως να τρομάξει (βλ. Diablo). Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι σοβαρό. Κάθε άλλο. Το γεγονός και μόνο ότι ανάλογα με το χαρακτήρα ξεκινάτε σε διαφορετική περιοχή του Nox και το σενάριο εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια σας τόσο ομαλά δείχνει -αν μη τι άλλο- ότι η Westwood ξέρει πολύ καλά τι κάνει. Ενα άλλο χαρακτηριστικό που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι το Nox είναι τρομερά εθιστικό. Απαξ και το ξεκινήσετε, δεν πρόκειται να το αφήσετε με τίποτα, αν δεν το τερματίσετε τουλάχιστον με έναν χαρακτήρα. Αλλά ακόμα και όταν το τελειώσετε και με τους 3 διαθέσιμους χαρακτήρες (δυστυχώς είναι αρκετά εύκολο), υπάρχει πάντα το multiplayer feature που θα σας χαρίζει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης με 5 διαφορετικά είδη παιχνιδιού (σχετικά διαβάστε το ανάλογο ένθετο). Αν λοιπόν το όνειρό σας ήταν πάντα να πρωταγωνιστήσετε σε ένα fairy tale, το Nox είναι εδώ για να πραγματοποιήσει την επιθυμία σας.



Δείγμα του inventory σας.



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Airship Captain: Ο καπετάνιος του αερόπλοιου που σας βοηθά σε κάθε chapter, παρέχοντας πολύτιμες πληροφορίες.



Ο υπέρτατος αρχηγός των Warriors του Nox.



Ο μέντορας-μάγος της περιοχής και βασικός αρχιτέκτονας του Staff of Oblivion.



Ο άρχοντας των Conjurers και ήρωας του πολέμου με τους Necromancers.



Ο έμπιστος Necromancer της Hecubah. Ως Conjurer είναι ο πρώτος σοβαρός boss που θα συναντήσετε.

NOX vs DIABLO

Αν και ήθελα να αποφύγω αυτή την παράγραφο, δεν μπορώ να παραβλέψω το γεγονός ότι το Nox διαφημίστηκε από πολλούς ως Diablo killer. Ευσταθεί άραγε μια τέτοια εκτίμηση; Η άποψή μου είναι ότι είναι δύσκολο να συγκρίνεις δύο παιχνίδια τα οποία όχι μόνο έχουν διαφορετική θεματολογία και ατμόσφαιρα, αλλά προσεγγίζουν το ζήτημα από εντελώς άλλη πλευρά. Ως εκ τούτου, στον τεχνικό τομέα δεν θα μπορούσα να πω ότι υπάρχει μεγάλη διαφορά ανάμεσα στα δύο games. Πολύ καλά "χτισμένα" τα levels του Diablo, αλλά εξίσου εντυπωσιακά και τα dungeons του Nox. Εξυπνη και υποβλητική η μουσική του Diablo, μυστηριώδης και ανάλαφρη εκείνη του Nox. Είναι καθαρά θέμα αισθητικής. Δεν θα αναφερθώ στο αν είναι ή όχι balanced το Nox, καθώς εμμένω στην άποψή μου για την ανωτερότητα του Conjurer (έστω και μικρή, αλλά υπάρχει), αλλά πάλι ούτε το Diablo ήταν balanced [θέλετε μήπως να σας θυμίσω τι γινόταν όταν ο μάγος έφτανε σε επίπεδο > 20 ;)]. Εκεί όπου ίσως το Nox χάνει κάπως έναντι του Diablo είναι στην ατμόσφαιρα. Πρόκειται για μία ατμόσφαιρα τόσο σκοτεινή και υποβλητική που σου προκαλεί ρίγη (ειδικά αν παίζεις βραδινές -μάλλον πρωινές- ώρες) και μόνο σε adventures έχω ξαναδεί. Επίσης, ο χειρισμός του Diablo είναι πολύ πιο απλός και λειτουργικός από αυτόν του Nox. Φυσικά, ενδεχομένως να υπάρχει και εδώ αντίλογος. Ωστόσο -κατά την άποψή μου- η υπεροχή ενός από τα δύο παιχνίδια εξαρτάται από τις προσωπικές προτιμήσεις κάθε ατόμου, μια και δεν υπάρχει κάποια κραυγαλέα διαφορά που να δίνει σαφές προβάδισμα σε ένα από τα δύο. Από εκεί και πέρα αναμένουμε εναγωνίως το Diablo 2, για να σχηματίσουμε μια πιο σφαιρική άποψη επί του θέματος, καθώς το εν λόγω game αποτελεί σαφώς ένα πιο σύγχρονο τεχνολογικά δείγμα.



Αν πεθάνετε, μάλλον θα δείτε κάτι τέτοιο ;)

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Nox αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα δείγματα action RPGs που κυκλοφορούν αυτή την εποχή. Είναι ιδιαίτερα προσεγμένο σε όλους τους τομείς και φαίνεται να έχει μάθει από τα λάθη των προκατόχων του. Δυστυχώς, όμως, διάφορα προβλήματα που παρουσιάζει στο χειρισμό καθώς και στην ισορροπία των character classes δεν μας επιτρέπουν να το κατατάξουμε στα all-time classics. Φαίνεται ότι η βιασύνη που χαρακτηρίζει τις εταιρίες στη σημερινή εποχή, προκειμένου να κυκλοφορήσουν τα προϊόντα τους πριν από τους ανταγωνιστές τους, αμαυρώνει την εικόνα των σύγχρονων παιχνιδιών. Προτού κλείσω θα ήθελα να αναφερθώ λίγο στο ελληνικό manual του παιχνιδιού. Τι πράγματα ήταν αυτά που είδαν τα ματάκια μου και δεν τα βγάλαν τα χεράκια μου



Το περίφημο Book of Knowledge, στο οποίο καταγράφονται τα spells και τα beast marks.

στις μεταφράσεις των αγγλικών όρων; Μα είναι δυνατόν να αναφέρονται σε επίσημο manual λέξεις όπως (μεταφέρω κατά λέξη από το manual) Ατρωσιμότητα, Αορατότητα, Βλεφάρισμα (!!!), Σοκ (όχι το ψυχολογικό το άλλο από την ηλεκτροπληξία εννοεί εδώ ο μεταφραστής;), Εκδικητική Γροθιά; Μάλλον ο εγκληματίας (δεν ξέρω πώς αλλιώς να τον χαρακτηρίσω) που έκανε τη μετάφραση χρειάζεται εκδικητικές γροθιές από τους άμοιρους αναγνώστες. Ας είναι όμως, τι να κάνουμε, καλώς ή κακώς ζούμε στην Ελλάδα. Ο κόσμος του Nox σας περιμένει και η Westwood σας υπόσχεται ένα αξέχαστο ταξίδι. Βγάλτε, λοιπόν, το πιστό σας staff από το σεντούκι και φύγαμε... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	85

88



Οι φανατικοί φίλοι των action RPGs δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα. Θα τους συναρπάσει. Ειδικά η ατμόσφαιρά του είναι μαγευτική.

THEOCRACY

Τα progressive strategies είναι αυτή τη στιγμή η κατηγορία παιχνιδιών στρατηγικής που έχουν τη μεγαλύτερη πέραση. Ο αυξημένος ρυθμός κυκλοφορίας αυτό υποδηλώνει τουλάχιστον. Το 2000 ήδη μας έδωσε το Pharaoh, το οποίο κατά την προσωπική μου άποψη είναι η κορυφαία στιγμή του προγραμματιστικού team της Sierra που ειδικεύεται στα strategies, αποτελώντας τον πληρέστερο ίσως τίτλο που έχουμε δει σε αυτήν την κατηγορία έως τώρα. Κατηγορία που μπορεί να μη διαθέτει το πλήθος των RTS ή τα αναμφίβολα hits των turn based, αλλά διαθέτει τίτλους-ορόσημα, όπως το best seller Settlers 3 ή τα άψογα Caesars -καθώς φυσικά και την επιτομή τους, το Pharaoh-. Τι ελπίδες μπορεί να έχει το Theocracy, προερχόμενο μάλιστα από μία πρωτοεμφανιζόμενη στο χώρο εταιρία, απέναντι σε τέτοια ονόματα; Περισσότερες από όσες νομίζετε...

ΕΤΑΙΡΙΑ
PHILOS/UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233 MHz, 64 MB RAM, 10x CD-ROM drive, Windows 95/98, DirectX 5, 200 MB στο σκληρό

Του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Theocracy σε πολλά σημεία ξεπερνά με χαρακτηριστική άνεση τους ανταγωνιστές του! Βέβαια, σε ορισμένους άλλους τομείς είναι προφανές ότι πάσχει, κυρίως εξαιτίας της απειρίας των δημιουργών του, αλλά κάτι τέτοιο μάλλον ήταν αναμενόμενο. Πάντως, όσον αφορά στο σενάριο είναι αρκετά πρωτότυπο και σίγουρα άκρως ενδιαφέρον.

ΣΕΝΑΡΙΟ: Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΑΖΤΕΚΩΝ

Τα PC games και ειδικότερα τα strategies έχουν καλύψει σχεδόν κάθε εποχή ή κάθε ενδιαφέροντα πολιτισμό της ανθρωπότητας. Από τον μακρινό Μεσαίωνα του Age of Empires 2 έως και την απόμακρη αρχαιότητα του Pharaoh και από τους Ελληνες, τους Ασσύριους, τους Μίνωες κ.λπ. του Age of Empires έως τους Ρωμαίους των Caesar. Πλέον, στην κατηγορία των ένδοξων πολιτισμών που διαθέτουν το... δικό τους computer game εντάσσονται και οι Αζτέκοι με το Theocracy. Πρόκειται για ένα progressive strategy χτισμένο πάνω στον τεράστιο αυτό πολιτισμό, που έλαμψε για πολλούς αιώνες στη σημερινή Λατινική Αμερική. Το παιχνίδι ασχολείται κυρίως με τους τελευταίους αιώνες των Αζτέκων, τον 14ο έως και τον 16ο, οπότε ουσιαστικά σήμανε και η διάλυσή τους με την εμφάνιση των Ισπανών κονκισταδόρων (σ.σ.: κονκισταδόρος=κατακτητής). Μέσα από τον κόσμο του θα αναβιώσετε τον πολιτισμό αυτό σε κάθε πτυχή του, από την πρωτόγονη αλλά τόσο έξυπνη οικονομία του, τις αμέτρητες εμφύλιες συγκρούσεις (υπήρχαν αρκετά tribes διάσπαρτα) έως και τη μοναδική ανά τον κόσμο τέχνη του (οι διασωθείσες πυραμίδες τους στο Μεξικό αποτελούν απίστευτο πόλο έλξης για χιλιάδες τουρίστες κάθε χρόνο). Και, πού ξέρετε, με λίγη τύχη ίσως κατορθώσετε να αλλάξετε την ιστορία αντιπαρα-



Χτίζοντας μία επιβλητική πυραμίδα.



Το βέλος έχει το όνομά σου...

τάσσοντας το κοφτερό μυαλό σας στα θανατηφόρα (ψηφιακά μεν, θανατηφόρα δε!) όπλα των Ισπανών. Τουλάχιστον, θα το προσπαθήσετε.

GAMEPLAY: ΑΡΧΙΚΑ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

Οπως σε όλα τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας έτσι και στο Theocracy θα κληθείτε να μετατραπείτε (αν δεν είστε ήδη - τόσα παιχνίδια έχουν περάσει από τα χέρια σας) σε ένα καθαρά οικονομικό μυαλό. Το μεγαλύτερο ποσοστό στο χρόνο παιχνιδιού καταλαμβάνει η οικονομία. Με λίγες λέξεις, χτίσιμο κατάλληλων κτιρίων, συλλογή των απαραίτητων πρώτων υλών και, στη συνέχεια, κατάρτιση μίας παραγωγικής αλυσίδας. Εδώ, οι πρώτες ύλες είναι λιγότερες από ό,τι σε άλλα παιχνίδια (καμία σύγκριση π.χ. με τον τεράστιο κατάλογο του Knights and Merchants), αλλά τουλάχιστον είναι σωστές ιστορικά: πέτρα, χρυσός, καλαμπόκι και ξύλο. Βάσει αυτών θα παράγετε φαγητό και κοσμήματα και ο συνδυασμός όλων των προαναφερθέντων προϊόντων θα αποτελέσει την οικονομική αλυσίδα σας. Τα προϊόντα θα διαθέσετε για εσωτερική κατανάλωση, παραδείγματος χάριν, οι πέτρες και το ξύλο χρειάζονται για την κατασκευή των κτιρίων σας, ενώ τα κοσμήματα (μαζί με πέτρα και ξύλο) για την κατασκευή ορισμένων special κτιρίων όπως οι διάσημες πυραμίδες των Αζτέκων. Οι τελευταίες ποικίλλουν σημαντικά, ενώ αποτελούν και το εντυπωσιακότερο σημείο του παιχνιδιού. Επίσης είναι ιδιαίτερα χρήσιμες γιατί μέσω αυτών μπορείτε να συλλέγετε το...πατροπαράδοτο μάννα (δείτε το σχετικό ένθετο) που επιτρέπει στους ιερείς σας να χρησιμοποιήσουν τα πανίσχυρα spells τους.

Βέβαια, για να φτάσετε στο σημείο να αναγείρετε τέτοια φιλόδοξα κτίρια, θα πρέπει να χτίσετε την οικονομία σας σε γερές βάσεις. Το βασικό εργατικό δυναμικό σας είναι οι δούλοι, οι οποίοι "παράγονται" με σταθερό ετήσιο ρυθμό, ανάλογα με τις συνθήκες που επικρατούν στην αποικία σας. Αν, για παράδειγμα, όλα βαίνουν αισίως και υπάρχουν αρκετό φαγητό και αγαθά, τότε θα "γεννιούνται"... με το κιλό. Διαφορετικά θα τους ψάχνετε με το σταγονόμετρο. Το πρώτο στο οποίο θα πρέπει να στοχεύσετε είναι η εξειδίκευση αυτής της λαοθάλασσας, μια διαδικασία που πραγματοποιείται κυρίως με σχολεία. Χτίζοντάς τα θα μπορέσετε να τους δώσετε πολύτιμες ειδικότητες, όπως αυτή του αγρότη, του ξυλοκόπου, του χτίστη, με αποτέλεσμα η απόδοσή τους να ανεβαίνει κατακόρυφα. Επίσης, θα πρέπει κάποια στιγμή να συγκροτήσετε και έναν στρατό, τόσο για να φυλάει τα κεκτημένα όσο και για να επεκταθείτε στις τριγύρω επαρχίες. Οταν βέβαια λέμε στρατό, μη φανταστείτε πάνοπλους ιππότες, μουσκέτα ή "ευρωπαϊκής" τεχνολογίας όπλα, απλώς ένα μπουλούκι με πρωτόγονα ακόμα και για την εποχή όπλα (περισσότερα για τις μάχες παρακάτω).

Η βασική δομή του gameplay του Theocracy δεν διαφέρει από τα υπόλοιπα progressive strategies. Μάλιστα σε ορισμένους τομείς είναι μπροστά (π.χ. το σύστημα εξειδίκευσης των εργατών σας το βρήκα πολύ καλό), αλλά σε γενικές γραμμές θα έγραφα ότι μάλλον είναι λίγο πίσω σε σχέση με τα αντιπροσωπευτικότερα παιχνίδια του είδους. Από άποψη αγαθών και προϊόντων, για παράδειγμα, ούτε καν συγκρίνεται με το Pharaoh και το Knights and Merchants, ενώ ο συνολικός αριθμός των κτιρίων (χωρίς τις πυραμίδες) που μπορείτε να χτίσετε, παρ' ότι αρκετά μεγάλος, δείχνει λίγος σε σχέση με τα αντίστοιχα τεράστια νούμερα του Caesar 3. Οι πυραμίδες, βέβαια, είναι όλα τα λεφτά (και υπάρχουν αρκετά είδη από αυτές), αλλά άποψή μου είναι ότι για να φτάσει στο σημείο ένας πολιτισμός, έστω και computerized, να κατασκευάσει τόσο μεγαλεπήβολα έργα, θα πρέπει να βασίζεται σε ένα τεράστιο νούμερο "γραναζιών" της παραγωγικής αλυσίδας. Αλλού, πάντως, είναι το βασικότερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού, το οποίο έγκειται στην...



Η οπτική "birds eye".

ΑΝΘΡΩΠΟΘΥΣΙΕΣ!

Οπως έγραψα στο review, μάννα μαζεύετε αν διαθέτετε πυραμίδες. Βέβαια, μπορείτε να επιταχύνετε την παραγωγή του, θυσιάζοντας ανθρώπους στο όνομα των θεών. Στη φωτογραφία (σε μεγέθυνση) βλέπετε τον ιερέα να ψέλνει εκστασιασμένος έχοντας σφάξει μερικούς άτυχους...



ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ

Το Theocracy είναι ίσως το μοναδικό παιχνίδι που δεν θέτει ιδιαίτερα objectives στο gameplay του, εκτός ίσως από το "παίξε μέχρι να βαρεθείς". Τουλάχιστον κατά το ήμισυ, μια και χωρίζεται σε δύο είδη παιχνιδιού: τα Chronicles, που είναι οκτώ σενάρια (τα δύο πρώτα είναι πανεύκολα, το τρίτο δυσκολούτσικο και από εκεί και μετά το ΧΑΟΣ!) με συγκεκριμένα objectives, και Prophecy, στο οποίο παίζετε αμέριμνα αφήνοντας το χρόνο να κυλάει. Το μοναδικό fixed point του παιχνιδιού σύμφωνα με τους προγραμματιστές, από ό,τι μου επισήμανε και ο Γιώργος Κυριακός που συνομίλησε μαζί τους (βλ. προηγούμενο τεύχος), είναι η εισβολή των Ισπανών. Τα υπόλοιπα είναι εντελώς ρευστά. Βέβαια, το παιχνίδι δεν σας αφήνει εντελώς αβοήθητο στο Prophecy. Με την πάροδο του χρόνου θα σας πληροφορεί, για παράδειγμα, ότι διπλανές σας επαρχίες διαθέτουν κάποια επιτεύγματα τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και εσείς, αφού τα... εχμ οικειοποιηθείτε (πνίγοντας, φυσικά, τους εχθρούς σας στο αίμα). Για παράδειγμα, αρχικά θα σας πληροφορήσει για την ύπαρξη των Λάμα που μπορούν να διευκολύνουν τις μεταφορές σας και στη συνέχεια για την ύπαρξη μυστηριωδών πολεμικών μηχανών που εκτοξεύουν τεράστια βέλη, τα οποία έχουν την



Οι υπήκοοί σας εργάζονται πυρετωδώς.



Από εδώ "προχωράτε" το χρόνο. Χμ... μήπως η οθόνη σάς θυμίζει Command & Conquer;

αποτελεσματικότητα δεκάδων Archers σας (Wonderbows). Κατά τα άλλα, πέρα δηλαδή από τα εκάστοτε hints του υπολογιστή, είστε εντελώς μόνοι σας. Αποψή μου είναι πως κάτι τέτοιο είναι και καλό αλλά και κακό. Μπορεί η απόλυτη ελευθερία στο gameplay να φαντάζει (και να είναι) άκρως δελεαστική όσο και ρεαλιστική (κακά τα ψέματα, οι μεγάλες αυτοκρατορίες δεν χτίστηκαν με... scenario objectives), αλλά συχνά αποτελεί τροχοπέδη στο gameplay, μια και ο παίκτης πελαγώνει ουκ ολίγες φορές μη ξέροντας τι πρέπει να κάνει. Κοινώς, αν δεν είστε αρκετά έμπειρος σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, θα τα βρείτε ιδιαιτέρως σκούρα (σχεδόν...εβένινα!).

Σημειώστε ότι το παιχνίδι είναι real time, αλλά διαθέτει τη νοοτροπία turn based τίτλων. Συγκεκριμένα, ο χρόνος κυλάει με ρυθμό που καθορίζετε εσείς μέσω σχετικής μπάρας στην οθόνη της επικράτειας (χάρτης όπου φαίνονται η επαρχία σας και οι γειτονικές της). Επίσης, κάθε φορά που θέλετε να κάνετε μία ενέργεια, να χτίσετε επί παραδείγματι ένα κτίριο, θα πρέπει, εκτός του να διατάξετε τους εργάτες σας τη συγκεκριμένη κίνηση, να βγείτε στην παραπάνω οθόνη και να αφήσετε το χρόνο να τρέξει, ρυθμίζοντας τη σχετική μπάρα. Κάποιος υποψιασμένος παίκτης άνετα διαπιστώνει ότι κάτι τέτοιο μπορεί να καταντήσει κουραστικό, μια και ο χρόνος κυλάει μόνο όπως περιέγραψα πιο πάνω. Στις υπόλοιπες περιπτώσεις "νεκρώνει". Πρόκειται για μια περίεργη και όχι και τόσο λειτουργική μέθοδο. Θα προτιμούσα την παλιά δοκιμασμένη μέθοδο είτε του real time είτε του turn based και όχι υβριδισμό όπως αυτόν του Theocracy.



Εδώ βλέπετε τον πρώτο πρόγονο του Καφούρου να ποζάρει στο φακό του "PC Master".

ΜΑΧΕΣ

Στο Theocracy δεν κερδίζει ούτε ο καλύτερα εξοπλισμένος αλλά και ούτε ο πιο έξυπνα στημένος στρατός. Κερδίζει ο στρατός με τον περισσότερο λαό! Βέβαια, οι προαναφερόμενοι παράγοντες βοηθάνε ουκ ολίγο, αλλά τη διαφορά κάνουν οι αριθμοί, κάτι που αντιπροσωπεύει ρεαλιστικά τα τεκταινόμενα εκείνου του στυλ μάχης, όχι με τακτικούς ελιγμούς ούτε με εφυείς κινήσεις των στρατηγών, αλλά με άγριες μάχες σώμα με σώμα σε δύσβατες και αφιλόξενες ζούγκλες. Το πρωτότυπο του παιχνιδιού δεν είναι τα formations, τα οποία μπορείτε να προσδώσετε στα units, ομορφαίνοντας κάπως την εμφάνιση του κλασικού μπουλουκιού, αλλά ούτε και τα spells τα οποία κατέχουν οι διάφοροι ιερείς (υπάρχουν αρκετά είδη από αυτούς, με το καθένα να προέρχεται και από την πυραμίδα του). Το ενδιαφέρον είναι η ύπαρξη ηρώων αλλά και μαγικών αντικειμένων.

Ο στρατός σας καταρτίζεται αρχικά από ακοντιστές, ξιφομάχους και τοξότες, ενώ στη συνέχεια θα κατασκευάσετε και warmachines (τα Wonderbows που ανέφερα πιο πάνω). Οι μάχες του Theocracy είναι ακριβώς όπως τις γνωρίζουμε από την πλειονότητα των RTS παιχνιδιών, συν το ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε formations. Βέβαια, σε καμία περίπτωση η ποικιλία του στρατού σας δεν συγκρίνεται με την αντίστοιχη των γνωστότερων RTS, αλλά σκεφτείτε ότι τα τελευταία σε καμία περίπτωση δεν έχουν να παρουσιάσουν το βάθος του Theocracy. Συνολικά διαφαίνεται ότι το παιχνίδι έχει δανειστεί στοιχεία από όλες τις κατηγορίες strategy και τα έχει συνενώσει, συνήθως πετυχημένα. Οι μάχες γενικά, παρ' ότι θεματολογικά δεν μου πολυάρεσαν (όπως και να το κάνουμε, δεν συγκρίνονται ξέμπαρκοι άγριοι -έστω και Αζτέκοι- να ρίχνουν με τα τοξάκια τους, με μία σειρά παρατεταγμένων Hand Cannoneers του AOE2 να "κατεβάζουν" για την πλάκα τους δέκα δέκα τους αντίπαλους Paladins!), είναι αρκετά προσεγμένες και σίγουρα πολύ πιο ενδιαφέρουσες από τις αντίστοιχες των περισσότερων παιχνιδιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του είναι άψογα. Εκτός από τα καλοσχεδιασμένα κτίρια και το όμορφο τρισδιάστατο περιβάλλον προσφέρουν αρκετές λεπτομέρειες που δεν γίνονται αντιληπτές με την πρώτη ματιά, όπως κουφάρια ζώων, αρκούδες ανασηκωμένες στα δύο τους πόδια να επιτηρούν το τοπίο (ή οτιδήποτε), ακόμα και

ΜΑΧΕΣ: ΠΕΡΑΣΤΕ ΚΟΣΜΕ

Σας το έγραψα, στις μάχες γίνεται χαμός όχι από την ποιότητα αλλά από την ποσότητα των μονάδων, κάτι που αποδεικνύουν και οι φωτογραφίες.







σφηκοφωλιές με το τυπικό σμήνος να περιφέρεται γύρω από αυτές θα συναντήσετε! Το animation είναι επίσης πολύ καλό, ενώ τα χρώματα αρκετά ζωντανά και ταιριαστά με το κλίμα που προωθεί το παιχνίδι. Το μόνο που θα ήθελα διαφορετικό είναι τα sprites, τα οποία βρήκα πολύ μικρά (θα μας τα χαλάσουν τα μάτια, τελικά;). Επίσης, το scrolling της οθόνης ήταν συχνά "σπαστό" (αργούσε), ακόμα και σε υπολογιστή που υπερβαίνει κατά πολύ τις ελάχιστες απαιτήσεις.

Στην οθόνη κάθε επαρχίας έχετε πρόσβαση σε τρεις απόψεις, τις οποίες η νοητή κάμερα "καταγράφει" σε σκάλες. Η πρώτη είναι και η κανονική, η δεύτερη η birds eye view (η κάμερα είναι αρκετά ψηλότερα) και η τρίτη η strategic view (η κάμερα πολύ ψηλότερα). Η πρώτη είναι η συχνότερα χρησιμοποιούμενη, αλλά σε ό,τι αφορά την πρακτικότητα παίρνει μάλλον μηδέν. Τούτο διότι καθώς οι επαρχίες σας είναι αρκετά μεγάλες και τα sprites καθώς και τα κτίρια (με εξαίρεση τις πυραμίδες, μερικές εκ των οποίων είναι κολοσσιαίες) αντιστρόφως ανάλογα σε μέγεθος, έχετε την τάση να χάνεστε. Βέβαια, γι' αυτό υπάρχουν οι άλλες δύο οπτικές, όμως δεν καταλαβαίνω γιατί η Philos προέβη σε αυτή τη μέθοδο, αφού το "άλλαζε συνεχώς οπτικές" θα μπορούσε να είχε λυθεί απλώς με την ύπαρξη ενός mini map, όπως άλλωστε στα περισσότερα -αν όχι όλα- strategies.

Σημειώστε, τέλος, ότι η 2D (και όχι 3D) μηχανή των γραφικών είναι φτιαγμένη κατά τέτοιον τρόπο ώστε υποστηρίζει εκατοντάδες -και βάλε- sprites στην οθόνη. Αυτό το διαπίστωσα με την πρώτη μεγάλη μάχη μου, αλλά και από ορισμένα εντυπωσιακά press screenshots τα οποία μπορείτε να δείτε και μόνοι σας.

Ο ήχος, τώρα, κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, με τα καθιερωμένα speeches να χαρακτηρίζουν τα units σας και με τη συμπαθητική μουσική να ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι ότι, επιλέγοντας μία ομάδα από units, θα ακούσετε έναν πραγματικό αλαλαγμό, καθώς κάθε μονάδα ενεργοποιεί το speech της, σε αντίθεση π.χ. με τα παιχνίδια της Blizzard ή της Westwood, όπου ανεξαρτήτως του αριθμού μονάδων που θα επιλέξετε, ακούγεται μόνο ένα speech. Πέραν αυτού, δεν θα συναντήσετε τίποτα άλλο που να ξεφεύγει από τα συνηθισμένα.

ΤΟ THEOCRACY ΣΤΗ ΖΥΓΑΡΙΑ

Το Theocracy, παρ' ότι προέρχεται από μία αδοκίμαστη στο χώρο των strategies εταιρία, είναι σίγουρο ότι δεν είναι τυχαίο παιχνίδι. Διαθέτει μεγάλη λεπτομέρεια και τρομερό βάθος στο gameplay. Ασχολήθηκα μαζί του για 4-5 ημέρες [ο συνδυασμός deadline για άρθρο με φωνές Κράτσα είναι αμείλικτος και δεν ήθελα σε καμία περίπτωση να τον (ξανα)βρώ μπροστά μου] και είχα την εντύπωση ότι το μόνο που κατάφερα είναι απλώς να καλύψω την επιφάνεια του παιχνιδιού, τη στιγμή που άλλα games προλάβαινα να τα τελειώσω. Ωστόσο, όσο έπαιζα, κάτι δεν μου "καθόταν" καλά, κάτι που αρχικά δεν μπορούσα να προσδιορίσω. Στην αρχή σκέφτηκα ότι ήταν η θεματολογία, μια και η αγαπημένη μου καλύπτει τον ευρωπαϊκό ή ιαπωνικό μεσαίωνα και μόνο αυτούς. Στη συνέχεια, όμως, προχωρώντας στο παιχνίδι το ενδιαφέρον μου είχε κεντριστεί αρκετά, τόσο ώστε απέρριψα την ανωτέρω σκέψη.

Συντομεύοντας, πιστεύω πως το βασικό μειονέκτημα του τίτλου είναι η φιλικότητα προς το μέσο χρήστη, παράγοντα που δεν συνηθίζουμε να εξετάζουμε στα reviews, διότι προσφέρεται απλόχερα στα περισσότερα games. Το Theocracy δεν ακολουθεί την πεπατημένη, να σας ξεκινάει δηλαδή μέσω ενός campaign από τα πολύ εύκολα και σταδιακά να σας πηγαίνει στα πιο δύσκολα. Και δεν μπορεί να ισχυριστεί κάποιος ότι τα Chronicles συνιστούν campaign, γιατί είναι σχεδόν ασύνδετα μεταξύ τους, ενώ η δυσκολία αυξάνεται με δραματικό τρόπο από το τρίτο σενάριο και μετά. Στο Theocracy καλείστε από την αρχή να κολυμπήσετε στα βαθιά, κάτι που, σε εμένα τουλάχιστον, δεν έκανε καλή εντύπωση. Ετσι, αν δεν υπάρχει από την αρχή μεγάλο ενδιαφέρον από την πλευρά του παίκτη, δύσκολα θα δημιουργηθεί, πόσο μάλλον να συντηρηθεί στην πορεία του παιχνιδιού.

Βέβαια, αν από την αρχή απορροφηθείτε και ψάξετε για τα καλά το παιχνίδι (πιστέψτε με, θέλει πολύ ψάξιμο, μια και τα Tutorials καλύπτουν απλώς τα βασικά που εδώ δεν είναι ούτε το 20% του τίτλου), τότε αυτό θα σας ανταμείψει κατά 100%. Το προτείνω για τους παίκτες που νοιάζονται μόνο για τον πυρήνα ενός παιχνιδιού και θέλουν να βάλουν το μυαλό τους από την αρχή σε λειτουργία. Αν όμως είστε οπαδός των κλασικών progressive παιχνιδιών και δεν σας πολυαρέσουν οι καινοτομίες, τότε μάλλον θα το εγκαταλείψετε σχετικά νωρίς. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	81

81



Αν ο πρώτος τίτλος της Philos είναι τέτοιου επιπέδου, τότε οι επόμενοι αναμένονται με φοβερό ενδιαφέρον.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Ενας μεγάλος πολεμιστής που ζητά εκδίκηση, μία προφητεία που οδεύει προς την εκπλήρωσή της, ένας κόσμος γεμάτος περιπέτεια και δράση και μία εταιρία που μόνο ποιοτικά παιχνίδια κατασκευάζει συνεπάγονται τι; Crusaders of Might & Magic, φυσικά!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
3DO/NEW WORLD COMPUTING
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P166 MMX (P233 MMX προτεινόμενος), 32MB RAM, 4x CD-ROM, 290MB ελεύθερος χώρος στο δίσκο, Windows 95/98, 4MB 3D video card προτεινόμενη

Επρεπε, έπρεπε... Ο Αντρέας είχε τα Might & Magic, ο Σωτήρης τα Heroes of M&M, γιατί να μην έχω κι εγώ κάτι να περνάω ευχάριστα -και με το παραπάνω!- την ώρα μου; Φαίνεται, λοιπόν, πως η 3DO σκέφτηκε κι εμάς τους action gamers και δημιούργησε το Crusaders of M&M, το οποίο ελπίζω να αποκτήσει πολλά sequels, ακολουθώντας το δρόμο που χάραξαν οι ομόλογοι τίτλοι. Επειδή, μάλιστα, η 3DO ανέκαθεν χαρακτηριζόταν για την ποιότητα των παιχνιδιών της, ο νέος τίτλος δεν μπορούσε παρά να είναι ανάλογου επιπέδου. Το ότι θα σας ευχαριστήσει είναι σίγουρο. Πόσο; Αυτό θα το δούμε...



ΥΠΟΘΕΣΗ

Εχετε υπό τον έλεγχό σας τον Drake, έναν νεαρό σκληροτράχηλο πολεμιστή με διάθεση για περιπέτεια και γερή δόση μαζοχισμού, που καλείται να σώσει τον κόσμο σύμφωνα με μία αρχέγονη προφητεία. Ο άρχοντας του σκότους αναδύεται από τα πύρινα βάθη της κολάσεως και στέλνει τις λεγεώνες του να ισοπεδώσουν τη μυθική γη του Renown. Ο Drake, υπακούοντας στην προφητεία και με την παρόρμηση να εκδικηθεί για το θάνατο των γονέων του, περιπλανιέται σε όλο το μυθικό βασίλειο κατατροπώνοντας κάθε εμπόδιο στο διάβα του, ώσπου στο τέλος συναντά τον υπέρτατο εξουσιαστή της ζωής και του θανάτου, τον άρχοντα Necros, σε μία μάχη μέχρι τελικής πτώσεως. Η τύχη όλου του κόσμου βρίσκεται στα χέρια του (για την ακρίβεια, στο σπαθί του). Θα τα καταφέρει;

Λίγο έως πολύ, έτσι διαμορφώνεται η υπόθεση κατά την παρακολούθηση της εισαγωγής και την ανάγνωση του manual. Είναι ξεκάθαρο πως δεν αποτελεί ένα από τα ατού του παιχνιδιού! Φαίνεται πως οι προγραμματιστές, τουλάχιστον σε αυτό τον τομέα, "αστόχησαν". Το τελευταίο γίνεται ξεκάθαρο με την παρακολούθηση της εισαγωγής. Το ψεύτικο πομπώδες ύφος του εκφωνητή μόνο αρνητικές εντυπώσεις μπορεί να αφήσει. Η κατάσταση διορθώνεται κατά κάποιον τρόπο με την πλοκή, παρ' όλα αυτά η συνολική εικόνα παραμένει μετριότατη. Ευτυχώς, η υπόθεση δεν θα σας απασχολήσει ιδιαίτερα κατά την ενασχόλησή σας με τον τίτλο. Θα απορροφηθείτε τόσο από το gameplay, που τα quests κι η ολοκλήρωσή τους θα είναι δευτερεύουσας σημασίας!

GAME ENGINE (ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ - ΓΡΑΦΙΚΑ)

Δεν ξέρω αν έφταιγε η πρόσφατη αναβάθμιση του υπολογιστή μου (P3 550), αλλά η μηχανή του Crusaders μου φάνηκε "πανάλαφρη"! Δεν παρουσίασε το παραμικρό κόλλημα όσο ασχολήθηκα μαζί της. Υποστήριζε άψογα alt-tabbing (πολύ χρήσιμο αν θέλεις να κρατάς σημειώσεις ενώ παίζεις), το quicksave ήταν αστραπιαίο, το quickload χρειαζόταν γύρω στα 3 δευτερόλεπτα και ούτε μία φορά δεν εμφάνισε προβλήματα αστάθειας. Εύκολα γίνεται

BUGS!



Δανεισμένο από την ταινία "Ο ακέφαλος καβαλάρης". Μόνο που εδώ εκτός από το κεφάλι λείπει κάι το άλογο. Ψιλοπράγματα, θα μου πείτε...



Για όσους έχουν όρεξη για κρυφτό!



Σπρώχνω το βαρκάρη...



...πέφτει στο κενό.



Μόλις επιστρέφω, να τος πάλι στην ίδια θέση!



Τι είδους bug μπορεί να υπάρχει εδώ; Σοβαρότατο! Το πτώμα του σκελετού μπλοκάρει την πόρτα και δεν μπορώ να επιστρέψω! Άλλος δρόμος δεν υπάρχει, οπότε load...

αντιληπτό πως πρόκειται για μία αξιέπαινη δουλειά από πλευράς προγραμματιστών, αν αναλογιστεί κάποιος πως η μηχανή έγινε εκ του μηδενός, καθώς δεν θέλησαν να δανειστούν (ορθώς κατά τη γνώμη μου) μία από τις ήδη υπάρχουσες. Επειδή, δε, γνωρίζω την απόδοση άλλων μηχανών γραφικών στο σύστημά μου (ας μην αναφερθώ στο Mortyr, γιατί ό,τι και να γράψω θα κοπεί από τη λογοκρισία...), κρίνω πως η άριστη απόδοση του Crusaders οφείλεται σε καλοδουλεμένο κώδικα και όχι απλώς στην υπολογιστική ισχύ του μηχανήματός μου.

Περνώντας στην απεικόνιση των γραφικών, οφείλω να αρχίσω το... πλέξιμο (του εγκωμίου, φυσικά). Οι εναλλαγές της φωτεινότητας και η ποικιλία των χρωμάτων στα διαφορετικά περιβάλλοντα στα οποία θα βρεθείτε βοηθούν να αποφύγετε την πλήξη που υπό άλλες συνθήκες δεν θα αργούσε να εμφανιστεί... Η σχεδίαση των χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική, η κίνηση των μοντέλων άψογη (χωρίς ίχνος υπερβολής) και οι τρόποι θανάτου κάθε αντιπάλου ποικίλοι, ανάλογα με το πού δίνεται το τελειωτικό χτύπημα (θυμίζει Soldier of Fortune!). Συχνά μάλιστα θα πιάσετε τον εαυτό σας να χαζεύει τα spells. Μόνο η φωτοσκίαση χαλά την πολύ καλή εικόνα. Μολονότι είναι εξαιρετικά λεπτομερής, υπάρχουν στιγμές που δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα: Σκιές ξεπηδούν από το πουθενά ή προβάλλονται σε μέρη που δεν θα έπρεπε. Τέλος πάντων... Επειδή δεν είναι στοιχείο υψίστης σημασίας, το συγχωρούμε...

ΗΧΟΣ

Είμαι βέβαιος πως δεν θα έχετε κανένα παράπονο από πλευράς τόσο μουσικής όσο και ηχητικών εφέ. Τα θέματα που έχουν επιλεχθεί για background μουσική υπόκρουση είναι άνω των δέκα, όλα προσεκτικά επιλεγμένα. Το ύφος κάθε μουσικής είναι διαφορετικό, προκειμένου να ανταποκρίνεται στο περιβάλλον στο οποίο θα ακουστεί. Κάθε περιοχή του μυθικού κόσμου έχει τα δικά της κομμάτια, τα οποία βρίσκονται σε απόλυτη αντιστοιχία με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της. Επίσης, σε προκαθορισμένα γεγονότα, όπως η μάχη και άλλα κρίσιμα σημεία της περιπέτειας, η μουσική αλλάζει για ακόμη μία φορά, προκαλώντας δέος.

Τα ηχητικά εφέ, χωρίς να διαθέτουν στοιχεία ικανά να τα αναδείξουν, καταφέρνουν να ανταποκριθούν στο ύψος



Το ψηλότερο δέντρο στον κόσμο φτάνει τα 143 μ. και ανήκει στην κατηγορία των αυστραλέζικων ευκαλύπτων. Ναι, ξέρω πόσο σας ενδιαφέρει, γι' αυτό είχατε μια φαγούρα όλο το βράδυ!

ΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ



Σε περίπτωση που ένα τέρας χτυπήσει με μαγικά έναν σύντροφό του, όλοι οι υπόλοιποι εχθροί σας στρέφονται εναντίον του!!!



Το κακό είναι ότι μόλις το ξεπαστρέψουν, δεν τη γλιτώνετε, γιατί θα τα βάλουν και μαζί σας! Αλλο που δεν θέλατε βέβαια εσείς...

των απαιτήσεών μας, μόνο και μόνο επειδή δεν μπορούμε να εντοπίσουμε οτιδήποτε αρνητικό! Από την ποικιλία των ακουσμάτων με τα οποία θα έρθετε σε επαφή αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε με τον τίτλο, ξεχωρίζω τον ήχο του halbert όταν βρίσκει το στόχο του και τα τελευταία λόγια που ξεστομίζουν οι εχθροί σας λίγο προτού τους βρει ο θάνατος από τη λεπίδα σας.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟ ACTION

Προοπτική: Με μία πρώτη ματιά μπορεί να σχηματίσετε την εντύπωση πως η προοπτική απεικόνισης που έχει υιοθετήσει το Crusaders είναι η κλασική των παιχνιδιών action τρίτου προσώπου, τύπου Tomb Raider. Η αλήθεια είναι πως μοιάζει πολύ, με μία όμως σημαντική διαφοροποίηση: Η μετακίνηση του mouse ουσιαστικά μετακινεί το κεφάλι και όχι ολόκληρο το σώμα του ήρωα. Ετσι μπορείτε τάχιστα να κοιτάξετε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, χωρίς να περιμένετε να στρίψει ο χαρακτήρας (κάτι το οποίο στα Tomb Raider και ...ΣΙΑ είναι χρονοβόρο). Αν, για παράδειγμα, κοιτάξετε πίσω και μετά πατήσετε το πλήκτρο κίνησης εμπρός, μόνο τότε ο χαρακτήρας θα εκτελέσει στροφή (κανονική και όχι με μηδενική ακτίνα περιστροφής) για να προχωρήσει προς την κατεύθυνση που βλέπετε. Είναι σίγουρο πως θα μπερδευτείτε στην αρχή με αυτό το στυλ βαδίσματος. Αφού το συνηθίσετε όμως (10-20 λεπτά προπόνησης, τίποτα παραπάνω), δεν θα το αλλάζετε με καμία δύναμη! Ειδικά στις μάχες θα σας φανεί εξαιρετικά πολύτιμο. Ελπίζω οι επερχόμενοι τίτλοι action τρίτου προσώπου να παραδειγματιστούν από το Crusaders και να ακολουθήσουν το σύστημα που αυτό θέλησε να καθιερώσει.

Χειρισμός: Οι κινήσεις που μπορεί να εκτελέσει ο Drake είναι οι γνωστές, ανάλογες αυτών της Lara. Μία σημαντική διαφοροποίηση είναι πως ο Drake τις εκτελεί ταχύτερα με αποτέλεσμα το gameplay να εκτοξεύεται στα ύψη, αφού ο συγχρονισμός και το σωστό timing μπορούν να κάνουν τη διαφορά ανάμεσα στη ζωή και το θάνατο. Η δράση εξελίσσεται πιο γρήγορα, οι χαρακτήρες κινούνται με ευελιξία, οι εχθροί επιτίθενται τη στιγμή που δεν το περιμένεις. Μια και ανέφερα τις μάχες...

ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ! ΟΡΜΑΤΕ, ΠΑΛΙΚΑΡΙΑ ΜΟΥ!

Μάχη... Αναμφισβήτητα το κορυφαίο στοιχείο του gameplay του τίτλου, διαμορφώνει τον ξεχωριστό χαρακτήρα του Crusaders και αποτελεί τον υπέρτατο παράγοντα εθισμού! Εχοντας πήξει από τις αλλεπάλληλες ξιφομαχίες του Highlander και των Jedi Knights (σε βαθμό τέτοιο που είχα την παρόρμηση να γραφτώ σε σχολή ξιφασκίας! Βέβαια, δύο χτυπήματα από το μαστίγιο του αρχισυντάκτη ήταν αρκετά για να έρθω στα ίσια μου! Πού να έβρισκα χρόνο για ξιφασκία και 2.549 άρθρα το μήνα;), αναζητούσα έναν τρόπο να αποδείξω τη δεινότητά μου ως ξιφομάχος σε ψηφιακούς κόσμους. Το Dark Forces 2 δεν πρόσφερε ουσιαστικές δυνατότητες ξιφομαχίας. Το Crusaders, όμως, μου επέτρεψε να βγάλω το άχτι μου!

Είμαι σίγουρος πως το σύστημα μαχών του Crusaders θα προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων των οπαδών των Doom clones, αφού θα το δουν ως μία ευχάριστη αλλαγή από τα ατέλειωτα frag-fests, καθώς και των οπαδών των RPGs, οι οποίοι θα το προσεγγίσουν ως μία μοναδική ευκαιρία να εισχωρήσουν ομαλά στον κόσμο της τρισδιάστατης περιπέτειας. Επειτα από αρκετές ώρες παιχνιδιού (ακόμη και μετά τον τερματισμό του), θα πιάσετε τον εαυτό σας να επιθυμεί να επιστρέψει στην εθιστική ατμόσφαιρα και την πλούσια δράση που πρόσφεραν οι μάχες του Crusaders of Might & Magic. Τι κρίμα που η διασκέδαση κράτησε τόσο λίγο...

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟ RPG

Προκειμένου να μη δημιουργηθεί σύγχυση για την κατηγορία στην οποία ανήκει το Crusaders, οφείλω να παρουσιάσω και τον αντίποδα. Από την αρχή γίνεται φανερό πως το παιχνίδι διαπνέεται από έναν αέρα role playing, μολονότι φαινομενικά πρόκειται για παιχνίδι δράσης - ή τουλάχιστον αυτή είναι η εικόνα που προσπαθούν να περάσουν οι προγραμματιστές.

Η περιπλάνηση του Drake στους κόσμους της Renown και η αντιμετώπιση ποικίλων εχθρικών οντοτήτων έχουν ως συνέπεια την αύξηση της εμπειρίας του. Τα experience points αυξάνονται, τα levels ανεβαίνουν το ένα μετά το άλλο, τα καταραμένα τα χαρακτηριστικά του ήρωα γιατί δεν ανεβαίνουν καθόλου; Ο μόνος τρόπος να αυξήσετε τα Might, Intelligence, Speed και Endurance είναι τα enchanted artifacts. Πόντοι για να διαμοιράσετε στα στατιστικά του χαρακτήρα σας δεν πρόκειται να σας δοθούν, όσο και να σφιχτείτε! Το μόνο που επηρεάζεται άμεσα από την άνοδο των levels είναι το damage multiplier. Εμμέσως

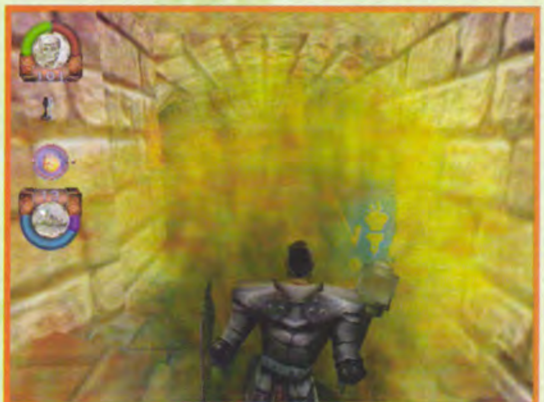


Γενική συμβουλή: μη θίξετε τη μανούλα του συγκεκριμένου κυρίου! Ποτέ δεν ξέρεις τι μπορεί να κάνει με αυτό το πράγμα στα χέρια του!

θα επακολουθήσει αύξηση της υγείας και του μάννα του παίκτη, χωρίς όμως αυτή η πρωτοβουλία να ανατίθεται στον ίδιο. Η ποσότητα και ο βαθμός αύξησης είναι αυστηρά καθορισμένοι εκ των προτέρων. Εάν εγώ επιθυμώ να έχω περισσότερους πόντους υγείας από ό,τι μάννα, των προγραμματιστών δεν τους καίγεται καρφί!

Παρ' όλο που το Crusaders επιδιώκει να έχει έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα RPG, διαθέτει ιδιομορφίες -όπως η παραπάνω- που αλλοιώνουν αυτή την εικόνα. Εξίσου περίεργη είναι και η παντελής έλλειψη δυνατότητας διαλόγου. Η επικοινωνία με το περιβάλλον είναι προκαθορισμένη, χωρίς να επιτρέπεται η εκδήλωση ατομικής πρωτοβουλίας. Οποιαδήποτε προσπάθεια συνομιλίας με τους NPCs αποβαίνει άκαρπη, αφού μόνο προκαθορισμένες ατάκες μπορούν να προφέρουν. Ακόμα και μία πολύ απλή συμβουλή να ζητήσετε για να προσανατολιστείτε στο χώρο, απάντηση δεν πρόκειται να λάβετε! Εδώ άγγιξα και ένα άλλο μελανό σημείο... Ο χάρτης που παρέχεται επιτρέπει εποπτεία ολόκληρης της Renown, χωρίς να κάνει ζουμ σε συγκεκριμένη περιοχή. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πως είστε αναγκασμένοι να απομνημονεύετε ολόκληρες περιοχές, ώστε να μη χάσετε τον προσανατολισμό σας. Αν μάλιστα δεν έχετε καλή φωτογραφική μνήμη, μάλλον θα πρέπει να καταφύγετε στη δημιουργία αυτοσχέδιου χάρτη! Για να λέμε και του στραβού το δίκιο, όμως, ο δρόμος προς την ολοκλήρωση των quests είναι συνήθως κάτι παραπάνω από προφανής. Ακολουθήστε τον πιο προσιτό δρόμο και θα βρεθείτε εκεί που πρέπει. Αν ωστόσο ζητάτε κάτι παραπάνω (σε spells, artifacts, potions κ.ά.), το ξεψάχνισμα κάθε περιοχής κρίνεται επιτακτικό.

Αγνοώντας τα παραπάνω, μπορούμε να διακρίνουμε θετικές επιρροές από το χώρο των RPGs. Ολα τα 'χει ο μπαξές: resistences, armors, healing/mana potions, enchanted artifacts, μυθικά τέρατα, αποστολές (quests) και υποαποστολές... Μπορεί οι σκληροπυρηνικοί οπαδοί των RPGs να χλευάσουν τη μικρή ποικιλία αντικειμένων του Crusaders εν συγκρίσει με την αντίστοιχη των αγαπημένων τους RPGs, ας μην ξεχνούν όμως πως στόχος του παιχνιδιού είναι να συνδυάσει τα καλύτερα στοιχεία των δύο ειδών (action και role playing) σε μία προσπάθεια να βρει τη χρυσή τομή και να ικανοποιήσει τους πάντες. Αν θέλετε τη γνώμη μου, πλησίασε πολύ κοντά στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Ετσι μόνο θετική μπορεί να χαρακτηριστεί η προσπάθεια. Αλλωστε, αν θέλετε καθαρόαιμο RPG, πάρτε το "απλό" Might & Magic!



Ρε Σωτήρη, ρε Σωτήρη... Αφού σου είπα να μην τις αμολάς έτσι απότομα! Ολόκληρο σύννεφο σηκώθηκε!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Το μεγάλο ελάττωμα του Crusaders of M&M αποτελεί η μικρή διάρκειά του! Εχοντας ρυθμίσει το επίπεδο δυσκολίας στο μέσον, χρειάστηκα γύρω στις 10 ώρες για να το ολοκληρώσω (αν και ομολογουμένως προχωρούσα με γοργούς ρυθμούς). Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πως -από αυτό και μόνο- τίθεται το μεγάλο ερώτημα: αξίζει τον κόπο να δαπανήσετε τα ωραία σας λεφτουδάκια για 10-15 ώρες; Εγώ που έπαιξα το παιχνίδι χωρίς να πληρώσω δεκάρα από την τσέπη μου για την απόκτησή του, απόλαυσα αυτές τις 10 ώρες και θα τις αναπολώ για πολύ καιρό ακόμα (κατά πάσα πιθανότητα, μάλιστα, θα επιδιώξω να τις ξαναζήσω). Κάποιος άλλος, όμως, που θα το αγοράσει, αναρωτιέμαι για πόσο καιρό θα ενθυμείται πικρά τα 12-15 χιλιάρικα που πλήρωσε για την αγορά του τίτλου...



Η επονομαζόμενη... οκτάλφα!



MULTIPLAYER

Ποιο multiplayer; Ξεχάστε το! Παιχνίδι στο Διαδίκτυο και άλλα παρόμοια φαίνεται πως είναι άγνωστα στη 3DO (κακίες...). Αν επιθυμείτε έντονη δράση και multiplayer συγκινήσεις, απευθυνθείτε στη μαμά id (άντε και στην Epic, να μη σας χαλάω το χατίρι!). Crusaders στο Δίκτυο, πάντως, δεν πρόκειται να δείτε!

ΓΕΝΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Αναφερόμενος στο Crusaders of Might and Magic μόνο θετικά σχόλια μπορώ να κάνω. Με τρόπο απόλυτα πετυχημένο φέρνει δύο κόσμους κοντά και εκτοξεύει στα ύψη τον εθισμό του παίκτη. Είναι βέβαιο ότι θα το αγαπήσετε. Αφού όμως το τελειώσετε, η γεύση που θα σας αφήσει εξαρτάται από την οικονομική κατάστασή σας! Πάντως, αν αποφασίσετε να το αποκτήσετε, όταν ερωτηθείτε, ρυθμίστε τη δυσκολία στο μέγιστο (Crusader). Παρατείνει την απόλαυση, θα με θυμηθείτε... Αντε και καλό ξενύχτι!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	78

83



Η βαθμολογία στο gameplay δεν δόθηκε τυχαία. Ούτε βέβαια και στην αντοχή... Τα συμπεράσματα δικά σας.

F/A-18E SUPER HORNET

Digital Integration ή DID. Οι συστάσεις είναι περιττές, καθώς η DID συγκαταλέγεται ανάμεσα στις κορυφαίες εταιρίες δημιουργίας προσομοιωτών πτήσης. Τίτλοι όπως οι EF2000 και F-22 επιβεβαιώνουν τα προαναφερόμενα.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

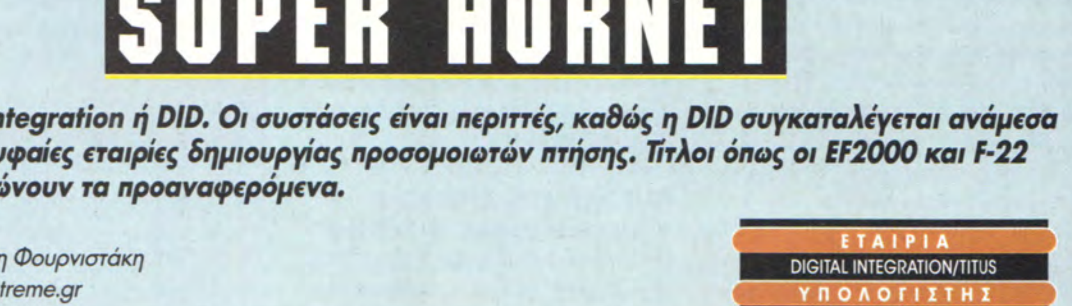
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
DIGITAL INTEGRATION/TITUS

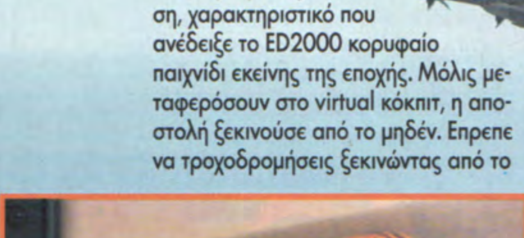
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MMX 64MB RAM, Direct3D-compatible Graphics Card SoundBlaster16 ή παρόμοια sound Card, 4x CD-ROM drive, keyboard και mouse

Οταν μία εταιρία πρωτοπορεί σε έναν χώρο, το κοινό θεωρεί αυτονόητο ότι οι κυκλοφορίες της θα είναι η μία καλύτερη από την άλλη. Ωστόσο δεν ισχύει πάντα κάτι τέτοιο.

Η DID δημιούργησε στα μέσα της δεκαετίας το EF2000, έναν αεροπορικό προσομοιωτή που είχε φέρει την επανάσταση τόσο στα γραφικά όσο και στην προσομοίωση, χαρακτηριστικό που ανέδειξε το ED2000 κορυφαίο παιχνίδι εκείνης της εποχής. Μόλις μεταφερόσουν στο virtual κόκπιτ, η αποστολή ξεκινούσε από το μηδέν. Επρεπε να τροχοδρομήσεις ξεκινώντας από το υπόστεγο, να απογειωθείς, να περάσεις όλα τα προβλεπόμενα waypoints, να καταλήξεις στο στόχο, να επιστρέψεις και να προσγειωθείς. Το εκπληκτικό όμως ήταν πως όλα γίνονταν σε πραγματικό χρόνο και οι αποστάσεις ήταν αντίστοιχες της πραγματικότητας. Συνεπώς, για να ολοκληρώσετε έναν βομβαρδισμό χρειαζόσαστε πάνω από 45 λεπτά, με την προϋπόθεση ότι δεν σας θα αναχαίτιζαν εχθρικά μαχητικά και θα είχατε υψηλό ποσοστό ευστοχίας, κάτι που θα σας επέτρεπε να φύγετε γρήγορα.



Το F-22 είχε παρόμοιο ποσοστό προσομοίωσης, μόνο που τα γραφικά ήταν εμφανώς καλύτερα και οι αποστάσεις ως το στόχο είχαν μειωθεί. Το τελευταίο δημιούργημα της DID, το F/A-18 Super Hornet, ασχολείται -όπως μαρτυρά ο τίτλος- με τον ομώνυμο τύπο μαχητικού του πολεμικού ναυτικού των ΗΠΑ και δεν αποτελεί παρά μία σημαντική αναβάθμιση του F/A-18 Hornet. Φυσικά, οι ικανότητες του αεροσκάφους έχουν αυξηθεί σημαντικά από άποψη τεχνολογίας, οπλικού φορτίου και κινητήρων. Οπως ήταν αναμενόμενο, αυτό το νέο όπλο του ναυτικού δεν μπορούσε παρά να αποτελεί το νέο πρωταγωνιστή για τις εταιρίες δημιουργίας αεροπορικών προσομοιωτών. Ετσι, τόσο η DID όσο και η Jane's έσπευσαν να δημιουργήσουν δύο παιχνίδια με το ίδιο θέμα, σχεδόν τον ίδιο τίτλο και παρόμοια campaigns. Στο παρόν τεύχος, θα εξετάσουμε το F/A-18 της DID.



Το κεντρικό μενού επιλογών.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το πιο νευραλγικό σημείο ενός προσομοιωτή είναι φυσικά το μοντέλο πτήσης του, για τον απλούστατο λόγο ότι σε αυτό στηρίζεται ο χαρακτηρισμός "προσομοιωτής". Η DID, κρατώντας την παράδοση που η ίδια δημιούργησε, διατηρεί το μοντέλο πτήσης σε υψηλά επίπεδα. Κοινώς θα πρέπει να είστε προσεκτικοί κατά το χειρισμό του αεροσκάφους, διότι επηρεάζουν την πτήση τα καιρικά φαινόμενα, ο άτσαλος χειρισμός, οι ζημιές κ.λπ. Επίσης η συμπεριφορά κατά την πτήση του αεροσκάφους έχει προσαρμοσθεί όσο είναι δυνατόν στο παιχνίδι, μια και πιλότοι εν ενεργεία στο συγκεκριμένο τύπο βοήθησαν στο σχεδιασμό του μοντέλου πτήσης. Ακόμη έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στις περιδι-

νήσεις και τα spins, στα οποία είναι πολύ εύκολο να περιέλθετε. Δεν κατάλαβα ποτέ γιατί όταν έπεφτα στα "falling leaf" spins, ενώ έκανα ελιγμούς αποφυγής του διώκτη μου, το αεροπλάνο έπεφτε με την "κοιλιά" και έσκαγε σαν καρπούζι στο έδαφος. Τι κι αν τραβούσα το stick προς τα πίσω, τι κι αν η μετάκαυση (afterburners) των κινητήρων ήταν ενεργοποιημένη, το αποτέλεσμα ήταν να κάνω eject. Προφανώς κάπου έκανα λάθος. Μπορεί να έχω κάποιες βασικές γνώσεις σχετικά με τις πτήσεις, πλην όμως δεν είμαι πιλότος. Ετσι, δεν έχω καταλάβει τι προκάλεσε αυτό το spin, το οποίο συνάντησα για πρώτη φορά σε αεροπορικό προσομοιωτή.

Το μοντέλο πτήσης είναι αρκετά ρεαλιστικό, αλλά δεν είναι τόσο δύσκολο αν πρώτα έχετε διαβάσει τα εγχειρίδια. Προσοχή, όμως, όχι να τα διαβάζετε για να δείτε ποια είναι τα πλήκτρα χειρισμού, αλλά για να μάθετε ποιες διαδικασίες πρέπει να ακολουθήσετε, προκειμένου να μην τα κάνετε θάλασσα, κυρίως κατά τη διάρκεια της απογείωσης και προσγείωσης (σημειωτέον πως στις campaigns όλες οι επιχειρήσεις θα διεξάγονται μέσω αεροπλανοφόρου). Τα ηλεκτρονικά του αεροσκάφους σε ό,τι αφορά όχι μόνο την εμφάνιση αλλά και τη λειτουργικότητα έχουν αποδοθεί ακριβώς όπως είναι στην πραγματικότητα και μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για τον καλύτερο χειρισμό του αεροσκάφους. Το κόκπιτ, όπως σε όλους τους σύγχρονους προσομοιωτές πτήσης, είναι interactive, δηλαδή με το ποντίκι μπορείτε να πατάτε τους διάφορους διακόπτες και να λαμβάνουν χώρα οι ανάλογες ενέργειες. Σίγουρα, τα ανωτέρω θα φαντάζουν πολύπλοκα και δύσκολα στην κατανόηση ή το χειρισμό τους. Ωστόσο, επειδή οι προσομοιωτές πτήσης για PC δεν παύουν να είναι παιχνίδια, οι προγραμματιστές φρόντισαν να συμπεριλάβουν επιλογές που αυτοματοποιούν κάποιες πιο σύνθετες ενέργειες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

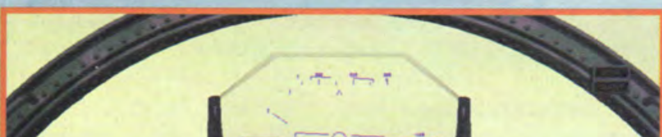
Η DID για τις ανάγκες του παιχνιδιού ανέπτυξε μία μηχανή γραφικών που υποστηρίζει μηχανές βασισμένες στο Direct 3D, οι οποίες με τις σειρά τους υποστηρίζουν τα MMX και 3dfx chipsets με 16-bit χρώματα. Βέβαια, τρέχοντας το F/A-18 δεν θα δείτε στις ρυθμίσεις πουθενά το όνομα της κάρτας γραφικών σας ή του επιταχυντή σας. Οι μόνες ρυθμίσεις που θα κληθείτε να κάνετε αφορούν στη λεπτομέρεια των textures και των μοντέλων των αεροσκαφών και σε ποια ανάλυση μεγέθους θα βλέπετε το παιχνίδι (δηλαδή 640x480, 800x600, 1.024x768). Εννοείται, πως όσο υψηλότερη ανάλυση επιλέξετε τόσο πιο όμορφα και λεπτομερή θα είναι τα γραφικά. Βέβαια, καλό θα ήταν να διαθέτετε ένα σχετικά ισχυρό μηχάνημα, αν βάλετε υψηλή ανάλυση.

Οι φωτισμοί είναι εξαίρετοι και υπό ορισμένες γωνίες το αεροσκάφος φαντάζει πραγματικό, σαν να το βλέπαμε από την τηλεόραση. Τα μοντέλα των αεροσκαφών, ιδίως των F-18, είναι καταπληκτικά, με πολλές λεπτομέρειες στη σχεδίασή τους. Τα όπλα, τα σκέλη, η άτρακτος δείχνουν λες και είναι αληθινά. Τα textures του τερέν μοιάζουν πολύ ομαλά από μεγάλο ύψος αλλά και από μικρότερο. Ενα άλλο εντυ-



Περιμένοντας τη σειρά μου για να απογειωθώ.


Αφήνοντας πίσω το αεροπλανοφόρο.


Αποψη του HUD.


Αποψη του κόκπιτ.

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ

Ισως από τα καλύτερα βίντεο κλιπ στην κατηγορία αυτή τη στιγμή.















πωσιακό στοιχείο αφορά στην αίσθηση της ταχύτητας που σας δίνεται όταν πετάτε σε πολύ χαμηλό ύψος, ενώ λόγω του πολύ καλά σχεδιασμένου τερέν, στο έδαφος δεν υπάρχει η παραμικρή παραμόρφωση, όπως συμβαίνει σε παρόμοιους τίτλους, ακόμα και με την παρουσία τρισδιάστατων επιταχυντών. Τα γραφικά του ουρανού είναι εξίσου όμορφα, χάρη στους ειδικούς φωτισμούς που δημιούργησαν οι προγραμματιστές της DID.

Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της εποχής. Ωστόσο μου άφησαν μια πικρόγλυκη γεύση, καθώς περίμενα σαφώς περισσότερα από μια εταιρία του μεγέθους της DID. Βέβαια, η DID δίνει μεγαλύτερο βάρος στο ρεαλισμό και γενικότερα στην προσομοίωση των τίτλων, στην ουσία δηλαδή, παρά στα γραφικά. Ομως είμαι σίγουρος ότι μπορούν να συνδυαστούν αρμονικά αυτά τα δύο στοιχεία.

Εκεί όπου έκαναν οι προγραμματιστές της DID εξαιρετική δουλειά ήταν στα εισαγωγικά βίντεο, ιδίως στο πρώτο, διάρκειας 7' και 41" παρακαλώ. Ολες οι εσωτερικές σκηνές έχουν γυριστεί με κανονικούς ηθοποιούς (μη φανταστείτε τίποτα το ιδιαίτερο) ενώ οι εξωτερικές είναι 3D. Θέλω να σταθώ σε αυτά τα γραφικά, τα οποία είναι από τα καλύτερα - αν όχι τα καλύτερα- σε παιχνίδι της κατηγορίας. Αρκετές φορές αναγκάστηκα κάποιες σκηνές να τις επαναλάβω για να σιγουρευτώ ότι δεν ήταν λήψεις από κανονικές πτήσεις. Η σκηνοθεσία και το animation νόμιζες πως ήταν βγαλμένα κατευθείαν από το "Top Gun" ή το "Nimitz". Πρόκειται για ένα ιδιαιτέρως εντυπωσιακό εισαγωγικό βίντεο.

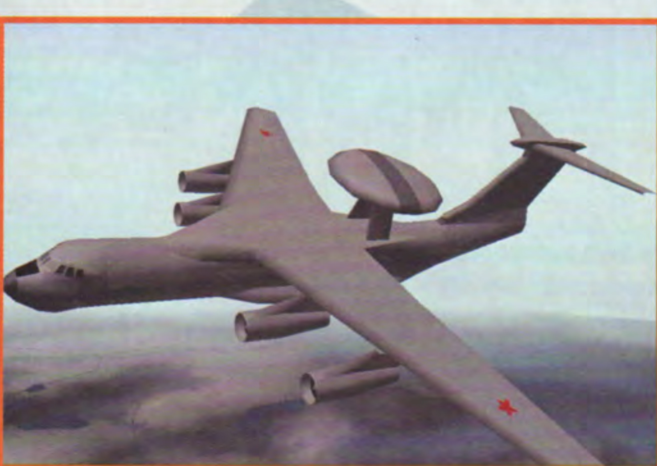
Το ηχητικό σύνολο μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά ικανοποιητικό. Μέσα στο κόκπιτ επικρατεί ένας πανικός από προειδοποιητικούς ήχους και σήματα κατά τη διάρκεια μιας αερομαχίας. Τα εφέ των κινητήρων πείθουν ως προς την ποιότητά τους, ενώ σχετικά καλές μπορούν να θεωρηθούν οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων και των μονάδων επιφανείας. Εκείνο που δεν μου άρεσε ήταν η φωνή του πιλότου, ο οποίος ήταν δήθεν στο αεροσκάφος που χειριζόμουν, όταν έκανα eject ή όταν συντριβόμουν. Ακουγόταν λες και τον έσφαζες ή τον γάζωνες με κανένα αυτόματο. Ψυχραιμία, χριστιανέ μου, πώς κάνεις έτσι;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Πιστεύω ότι θα καταλάβατε πως ένας προσομοιωτής ρεαλιστικός, όπως το F/A-18E Super Hornet, θα έχει αρκετά πλήκτρα χειρισμού. Οπότε ετοιμαστείτε να έχετε δίπλα σας το φυλλάδιο με το σχεδιάγραμμα του πληκτρολογίου. Θα χρειαστεί αρκετή μελέτη, τόσο του φυλλαδίου όσο και του εγχειριδίου, προτού μπείτε στο κόκπιτ, προκειμένου να αξιοποιήσετε τις δυνατότητες του αεροσκάφους. Τούτο διότι δεν αρκεί απλώς να ξέρετε ποια πλήκτρα θα πατήσετε, αλλά πρέπει να γνωρίζετε και το τι κάνει το καθένα. Θα απολαύσετε την πτήση με το F/A-18E πολύ περισσότερο αξιοποιώντας το πλήρως, με συνέπεια φυσικά περισσότερες καταρρίψεις, λιγότερες συντριβές και φυσικά καλύτερη συνεργασία με τους wingmen αλλά και το αεροπλανοφόρο.

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα δείτε το εισαγωγικό βίντεο των σχεδόν 8 λεπτών που σας ανέφερα ανωτέρω και εν συνεχεία θα μεταφερθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Η πρώτη και καλύτερη επιλογή είναι η Quickstart, η οποία θα σας βάλει χωρίς πολλές διαδικασίες στο virtual κόκπιτ. Πρόκειται για μία επιλογή κυρίως για τους arcade gamers ή -αν θέλετε- για εκείνους που έχουν ασχοληθεί λίγο παραπάνω με το είδος και μπορούν να κατανοήσουν πιο γρήγορα τι σημαίνει κάθε πλήκτρο, κοιτώντας απλώς το φυλλάδιο χειρισμού. Στο Quickstart περιλαμβάνονται τόσο αποστολές αέρος - αέρος όσο και αέρος - εδάφους, οι οποίες είτε είναι έτοιμες είτε μπορείτε εσείς να τις διαμορφώσετε.

Η επιλογή Training ακολουθεί ακριβώς κάτω από την Quickstart, και σας παροτρύνω να είναι το πρώτο κλικ που θα κάνετε. Εκεί θα συναντήσετε μία σειρά από αποστολές, οι οποίες περιλαμβάνουν από χειρισμό σε απλή πτήση, προσγειώσεις, απογειώσεις κ.λπ. μέχρι χρήση των όπλων και των ειδικών ηλεκτρονικών συστημάτων. Το σημαντικότερο κεφάλαιο στην εκπαίδευση είναι αυτό που αφορά στις προσγειώσεις - απογειώσεις από το αεροπλανοφόρο. Ο λόγος είναι απλός και σας τον εξηγώ ευθύς αμέσως. Στις campaigns (ή Combat Missions όπως τις αναφέρει ο τίτλος)



Εχθρικό ιπτάμενο radar.



Λες και είναι πραγματικό!



Παρατηρήστε τη λεπτομέρεια στο μοντέλο του αεροπλάνου.

δεν θα κάνετε εξόδους από αεροδρόμιο, αλλά αποκλειστικά και μόνο από το αεροπλανοφόρο "Ronald Reagan". Οπως αντιλαμβάνεστε, αν είναι να μάθετε ένα πράγμα καλά πριν να βουτήξετε στα βαθιά νερά, αυτό είναι η συνεργασία σας με το αεροπλανοφόρο. Θα χρειαστεί να επαναλάβετε την εκπαίδευση αυτή, διότι ειδικά η προσγείωση δεν είναι καθόλου, μα καθόλου απλή υπόθεση. Αλλά και για την απογείωση απαιτούνται μια σειρά από διαδικασίες, όπως το να παρακολουθείτε το προσωπικό του καταστρώματος να σας καθοδηγεί μέχρι να τοποθετηθεί το αεροσκάφος σας στον καταπέλτη και να βρεθείτε στον αέρα. Εννοώ αυτούς τους περίεργους τύπους που βλέπουμε ενίοτε στις ταινίες πάνω στα αεροπλανοφόρα να κάνουν κάποια περίεργα νοήματα μέχρις ότου το αεροσκάφος απογειωθεί (ναι, θα μάθετε και αυτά τα νοήματα). Αλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι μόλις το μαχητικό εγκαταλείψει το κατάστρωμα, δεν θα πρέπει να κάνετε αναρρίχηση αμέσως, αλλά να το αφήσετε για κάποια κλάσματα του δευτερολέπτου ελεύθερο στο κενό. Μόλις ξεκινήσετε την άνοδο, θα πρέπει πολύ γρήγορα να επαναφέρετε τα Flaps στη θέση Auto, να ανεβάσετε τα σκέλη του και να μειώσετε το thrust στη λεγόμενη Military Power (100%). Ολα αυτά γίνονται μέσα σε δύο με τρία δευτερόλεπτα. Το εγχειρίδιο που συνοδεύει το CD περιλαμβάνει ένα κεφάλαιο αποκλειστικά για τις επιχειρήσεις από το αεροπλανοφόρο (Carrier Operations). Για να μην αποθαρρύνω όμως και τους φίλους οι οποίοι δεν έχουν μακροχρόνια ενασχόληση με τα flight sim, υπάρχουν και τα πλήκτρα εκείνα που αυτοματοποιούν μεγάλο μέρος της ανωτέρω διαδικασίας.

Τέλος, υπάρχουν οι επιλογές Combat, στην οποία θα αναφερθώ στην επόμενη ενότητα και η Preferences για τις ρυθμίσεις σύμφωνα με τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

CAMPAIGNS

Στις campaigns υπάρχουν δύο θέατρα επιχειρήσεων με δύο σενάρια για το καθένα. Η πρώτη επιχείρηση είναι η αντιμετώπιση μίας κομμουνιστικής επαναστατικής δύναμης, η οποία αποσπάστηκε από τη Ρωσική Ομοσπονδία. Η βάση της είναι το Murmansk και διεκδικεί το πετρέλαιο της Barents Sea, το οποίο εκμεταλλεύεται μόνο η Νορβηγία. Οι Ρώσοι επιτίθενται και οι Αμερικανοί σπεύδουν προς βοήθεια [κάτω τα χέρια από τη Νορβηγία συμπληρώνω εγώ, κι ας λέει ο Γιάννης ο Βογιατζής ό,τι θέλει :)]. Παρόμοιο ήταν το σενάριο, αν όχι ίδιο, και στο Jet Fighter III.

Η δεύτερη campaign λαμβάνει χώρα στον Ινδικό Ωκεανό, όπου η Ινδία αποπειράται να εισβάλει στην Ινδία (ένα σενάριο που το είδαμε στο Fleet Command) με τα ισχυρά μαχητικά της, όπως τα Mirage 2000 και MiG-29. Ο στόλος των ΗΠΑ σπεύδει να προστατεύσει τη Σρι Λάνκα, υπολογίζοντας στον ισχυρό κίνδυνο των Ινδών που λέγεται Mirage 2000 (καλό αυτό, διότι και η ελληνική πολεμική αεροπορία διαθέτει το εν λόγω μαχητικό).

Το αρνητικό σημείο που υπάρχει στις campaigns έγκειται στο ότι δεν υπάρχει μία interactive ακολουθία των αποστολών. Επιλέγετε τις αποστολές στις οποίες θέλετε να πετάξετε και αν τα καταφέρετε, έχει καλώς, αν όχι, είτε προσπαθείτε ξανά είτε προχωρείτε στην επόμενη. Βέβαια, έχει και αυτό τα πλεονεκτήματά του, αλλά δεν δίνει την αίσθηση στο χρήστη πως συμμετέχει στο σενάριο.

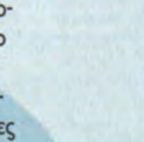
ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι εντυπώσεις που αποκομίσαμε από το F/A-18E Super Hornet είναι σίγουρα θετικές. Πολύ προσεγμένο μοντέλο πτήσης και υψηλό ποσοστό προσομοίωσης -χαρακτηριστικό της DID-, αρκετά όμορφα οπτικοακουστικά εφέ και σενάριο. Εκεί όπου έχει σοβαρά ψεγάδια είναι στις campaigns, οι οποίες δεν υλοποιούν απόλυτα επιτυχημένα το σενάριο.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	85
CAMPAINGNS	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

81



Αν είχαν προσεχθεί λίγο παραπάνω οι campaigns, ίσως να μιλούσαμε για Hall of Fame!

DELTA FORCE 2

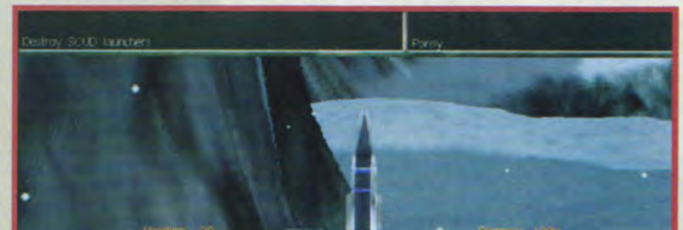
Η Novalogic είναι γνωστή στους περισσότερους από εσάς. Πρόκειται για μία εταιρία που προσπαθεί να αιχμαλωτίσει την ατμόσφαιρα του πολέμου μέσα στα παιχνίδια της και να την περάσει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά στον παίκτη. Μέχρι τώρα έχει καλύψει με αρκετή επιτυχία τις εναέριες πολεμικές μηχανές με τίτλους όπως αυτοί της σειράς F-22 Lightning καθώς και της Commanche. Πριν από αρκετό καιρό, το Delta Force έκανε την εμφάνισή του για να εξομοιώσει μία ελίτ μονάδα Αμερικανών πεζοναυτών. Τώρα ήρθε η συνέχειά του, σαφώς αναβαθμισμένη και καλύτερη, ωστόσο είναι απορίας άξιο αν θα καταφέρει να μείνει για πολύ στο προσκήνιο...

ΕΤΑΙΡΙΑ
NOVALOGIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266, Windows 95/98, 64MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA D3D κάρτα γραφικών

Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Επιχείρηση: PAYDAY. Ώρα: 04:00. Τοποθεσία: Κοντά στο στρατόπεδο "PC Master". Ύψος: 13.000 πόδια. Με ψυχραιμία καθάριζα το αυτόματο όπλο μου, ακούγοντας παράλληλα το δυνατό ήχο από τον κινητήρα του C-130, στο εσωτερικό του οποίου βρισκόμουν. Είχα το κωδικό όνομα Bravo. Απέναντί μου ήταν τα δύο μέλη της Mpellos Team, τα οποία θα έπεφταν με αλεξίπτωτο λίγο ύστερα από εμένα. Ο πρώτος (Mpellos One) συνήθιζε να μένει στη βάση και να κατευθύνει τις κινήσεις των μονάδων από μακριά, αφού το αξιόλογο στρατηγικό μυαλό του δεν έπρεπε εκτίθεται στους κινδύνους του πεδίου της μάχης. Ωστόσο, την ημέρα της επιχείρησης θυμήθηκε ότι το στρατόπεδο στο οποίο σχεδιάζαμε να επιτεθούμε του χρωστούσε κάτι χρήματα από παλιά και έτσι αποφάσισε να έρθει να κανονίσει προσωπικά αυτή την εκκρεμότητα. Ο δεύτερος (Mpellos Two), παρ' όλο που εκείνο το ίδιο βράδυ είχε αγώνα ποδοσφαίρου στην τηλεόραση, δέχτηκε να έρθει μόλις διάβασε στο φύλλο της αποστολής ότι στο στρατόπεδο εθεάθη ο ταξίαρχος I. Kafouros, υποστηρικτής του OSFP (αρχικά τρομοκρατικής οργάνωσης όπως λέμε PKK). Οι σκέψεις μου διακόπηκαν μόλις ο υποσμηναγός M. Fournistakis φώναξε από τη θέση του πιλότου να ετοιμαστούμε. Η συζήτηση της Mpellos Team για το χθεσινό αγώνα σταμάτησε και όλοι φορέσαμε τις μάσκες οξυγόνου, καθώς το πίσω μέρος του αεροπλάνου είχε αρχίσει να αποσυμπιέζεται. Μόλις το πράσινο φωτάκι δίπλα στην πόρτα άναψε, έπεσα στο κενό. Ύστερα από δύο λεπτά ήμουν στο έδαφος και μάζευα το αλεξίπτωτό μου. Προσεκτικά ακολούθησα το μονοπάτι προς το στρατόπεδο. Οι λιγοστές περί-



Ενα εχθρικό SCUD launcher είναι έτοιμο να ρίξει. Εγώ, από τη μεριά μου, μόλις έχω καλέσει το πυροβολικό...



Η μικρή ναυτική βάση της εικόνας θα έχει σύντομα έναν απρόσκλητο επισκέπτη.

πολοι δεν προκάλεσαν κανένα πρόβλημα στο μαχαίρι μου. Να 'ναι καλά και τα Night-Vision Goggles! Από το κοντινό λοφάκι έβλεπα καθαρά τις εγκαταστάσεις του στρατοπέδου. Ολα ήσυχα. Στα μπαλκόνια βρίσκονταν μόνο λίγοι φρουροί. Με μία ρουκέτα εξουδετέρωσα το ελικόπτερο που στεκόταν ακινητοποιημένο στο ελικοδρόμιο, και η επίθεση άρχισε. Από το C-130 που πέρασε από πάνω μου έπεσε η Mpellos Team για υποστήριξη. Η μάχη είχε ανάψει για τα καλά. Ευτυχώς, οι περισσότεροι από τους πανικοβλημένους στρατιώτες δεν με είχαν εντοπίσει ακόμα. Δεν πέρασε ούτε ένα λεπτό και ο Mpellos One είχε ήδη μπει στο στρατόπεδο και έψαχνε απεγνωσμένα το φορτηγό της χρηματαποστολής, ενώ ο Mpellos Two είχε διεισδύσει στο κεντρικό κτίριο και προσπαθούσε να εντοπίσει τον ταξίαρχο. Χωρίς δεύτερη σκέψη, κατέβηκα από το λοφάκι στο στρατόπεδο. Καθώς έμπαινα στο κεντρικό κτίριο, ο Mpellos Two έσπρωχνε τον ντυμένο με κόκκινες πυτζάμες ταξίαρχο έξω από αυτό. Στο κεντρικό δωμάτιο του κτιρίου άφησα λίγα εκρηκτικά. Προτού βγω έξω, ο Mpellos One είχε κιόλας βρει το φορτηγό με τα χρήματα. Μόλις απομακρυνθήκαμε, το κεντρικό κτίριο τινάχτηκε στον αέρα με τη βοήθεια του ασύρματου πυροδότη. Το ελικόπτερο μας περίμενε λίγα μέτρα μακριά. Η αποστολή είχε τελειώσει με απόλυτη επιτυχία. Good job! (Είδατε τι τραβάμε για να πληρωθούμε;)

ΒΑΣΙΚΑ

Οπως ίσως θα ξέρετε ή θα καταλάβατε, το Delta Force 2 είναι ακόμα ένα military simulation, το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να εκτελέσει παντός είδους αποστολές, όπως αναγνώρισης και αντιτρομοκρατικές, σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, νύχτα, μέρα, ξημερώματα, απόγευμα, οποτεδήποτε η κατάσταση το απαιτεί. Ως ιδέα το Delta Force θυμίζει το Rainbow Six, αλλά εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η ομάδα Delta Force (ή αλλιώς 1st Special Forces Operational Detachment Delta - διαλέξτε και πάρτε) υπάρχει στην πραγματικότητα στον αμερικανικό στρατό, μολονότι επισήμως δεν έχει αναγνωριστεί, ενώ η ομάδα Rainbow είναι δημιούργημα της τρομερής φαντασίας του Tom Clancy (ή μήπως όχι;). Στο Delta Force 2, όπως και σε κάθε στρατιωτικό simulation, επικρατεί μία αμιγώς "shoot to kill" νοοτροπία. Σε αυτό δεν θα πρέπει να σας ανησυχεί το πώς θα σκοτώσετε λιγότερους όπως στο SWAT, αλλά το πώς θα τους ξετρυπώσετε όλους για να τους κανονίσετε. Στη διάθεσή σας έχετε τα κλασικά πια σύνεργα του... Μικρού Εξερευνητή: αυτόματα, χειροβομβίδες, πλαστικά εκρηκτικά, ρουκέτες, όπλα με σιγαστήρες και διάφορα άλλα. Αν κάτι τέτοιες περιπτώσεις σας συγκινούν όσο και εμένα (δηλαδή, πάρα, μα πάρα πολύ!), μπορείτε να συνεχίσετε την ανάγνωση των επόμενων γραμμών...



Μία από τις αποστολές με ομίχλη. Τίποτα το σπουδαίο οπτικά, αλλά αυξάνει τη δυσκολία στο multiplayer.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Στο Delta Force 2 θα συναντήσετε δύο campaigns και μία πληθώρα από έτοιμες αποστολές με διαφορετικά objectives η καθεμία (τα λεγόμενα Quick Missions). Το σενάριο που εξελίσσεται στις δύο campaigns δεν είναι τίποτα το σημαντικό και δεν προτρέπει τον παίκτη να ασχοληθεί μαζί του. Στην πρώτη campaign, για παράδειγμα, θα πρέπει να κυνηγάτε συνεχώς ένα κλεμμένο από τρομοκράτες φορτίο που περιέχει έναν θανατηφόρο ιό. Εσείς θα αρχίσετε από τα εργαστήρια της κυβέρνησης στην Ανταρκτική, απ' όπου εκλάπη ο ιός, για να καταλήξετε σε παραστρατιωτικές βάσεις στην Αφρική και τη Ρωσία. Λόγω της έλλειψης multimedia υλικού (βίντεο ή έστω animations), το μόνο που πρέπει να κάνετε συνεχώς πριν από την εκάστοτε αποστολή είναι να διαβάζετε ένα "ξερό" briefing, να επιλέγετε τον οπλισμό σας και στη συνέχεια να εκτελείτε την αποστολή. Μόλις αυτή τελειώσει, επιλέγετε την επόμενη και προχωρείτε εκτελώντας την προαναφερθείσα διαδικασία. Με μία λέξη: βαρετό! Ευτυχώς, όμως, σε γενικές γραμμές τα objectives παρουσιάζουν ποικιλία για να μην είναι πάντα κατά βάθος οι ίδιες attack-and-destroy αποστολές. Κάποιες φορές θα πρέπει να σώσετε ή να αιχμαλωτίσετε συγκεκριμένα άτομα (π.χ. εχθρικούς ταξίαρχους), ή ακόμα να ψάξετε για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (συνήθως laptops ή notebooks), χωρίς να γίνετε αντιληπτός από τον εχθρό. Αυτή η ποικιλία είναι που σώζει το single player από την καταστροφή. Επίσης σημειώστε ότι τα δύο campaigns του Delta Force 2 μπορούν να παιχτούν με όποια σειρά εσείς θέλετε. Δεν απαιτείται να τελειώσετε το πρώτο για να προχωρήσετε στο δεύτερο. Επιπροσθέτως, οι αποστολές μέσα σε ένα campaign δεν εκτελούνται με μία προκαθορισμένη από το παιχνίδι σειρά. Με το που ολοκληρώνετε με επιτυχία μία αποστολή, καλείστε να διαλέξετε εσείς την επόμενη φάση της αποστολής σας. Στις περισσότερες περιπτώσεις πρέπει να διαλέξετε μεταξύ δύο ή τριών αποστολών. Βέβαια, προκειμέ-



Η θέα των κατεστραμμένων κτιρίων είναι κάτι που θα συνηθίσετε να βλέπετε.



Δίπλα στον πυροβολητή του Black Widow. Το ελικόπτερο με μεταφέρει πάνω σε ένα κινούμενο τρένο!

LOCK'N'LOAD

Το οπλοστάσιο του Delta Force 2 δεν είναι τεράστιο, αλλά ανταποκρίνεται στις ανάγκες τόσο των single όσο και των multiplayer αποστολών. Διαλέξτε και πάρτε:



M4 (M16A2) με επιπρόσθετη καραμπίνα ή grenade launcher.
Ο συνδυασμός του M4 με το M203 (grenade launcher) είναι ο αγαπημένος μου από παλιά. Το M4 είναι τέλειο για επιθετικές αποστολές, αφού φέρει διόπτρα, η οποία επιτρέπει βολές ακριβείας ακόμα και από απόσταση 400 μέτρων, ενώ το M203 είναι καλό για το multiplayer όταν θέλετε να καθαρίσετε μία περιοχή από αντιπάλους προτού προχωρήσετε (King of the Hill).



H&K MP5SD3
Πρόκειται για το θρυλικό MP5 που πιστεύω ότι όλοι ξέρουμε. Το Delta Force 2 διαθέτει μόνο την έκδοση με σιγαστήρα (SD), η οποία είναι ιδανική για αθόρυβες καταστάσεις.



M249 SAW (Squad Automatic Weapon)
Εχουμε και λέμε: 200 σφαίρες σε ένα clip, πλήρως επαναληπτικό όπλο, λίγο βαρύ, 800 μέτρα εμβέλεια. Ακούω προσφορές.



M40A1 Sniper Rifle
Μου θυμίζει το 700άρι του FBI (όσοι ξέρουν καταλαβαίνουν), το οποίο - όπως και αυτό- δεν έχει τόσο μεγάλη εμβέλεια για όπλο στρατού. Αν θέλετε sniper rifle, πάρτε το Light Fifty.



Barrett Light .50 caliber Sniper Rifle
Σαφέστατα πιο βαρύ από το M40A1, αλλά το Light Fifty είναι σίγουρα καλύτερο. Εχει οκτώ σφαίρες ανά clip (έναντι 5 του M40) και 1.500 μέτρα εμβέλεια (έναντι 800 του M40). Τέλειο όπλο για τον multiplayer sniper.



APS Underwater Assault Rifle
Πρώτη φορά βλέπω τέτοιο όπλο. Καλό μόνο για το single player σε αποστολές που απαιτούν υποβρύχιες μάχες.



M-72 LAW (Light Anti-tank Weapon)
Μία ρουκέτα ποτέ δεν ξέρεις πότε θα τη χρειαστείς! Στο multiplayer είναι κάτι που θα πρέπει να έχετε πάντα μαζί σας.



Special Operations H&K .45 Sidearm (με ή χωρίς σιγαστήρα)
Καλό δευτερεύον όπλο, ακόμα και για το multiplayer, αν και εγώ προτιμώ τα Sig Sauer (άσχετο)!



Οι νυχτερινές αποστολές δεν λείπουν από το Delta Force 2. Ακόμα και με τη νυχτερινή όραση, τα πράγματα είναι δύσκολα...

νου να παίξετε την τελευταία αποστολή του campaign, πρέπει να έχετε ολοκληρώσει όλες τις προηγούμενες.

SIGHTS & SOUNDS

Το πρώτο Delta Force είχε πολύ άσχημα γραφικά για την εποχή του. Οπως και να το κάνουμε, η χρήση της πολυδιαφημισμένης Voxel Tech της Novalogic δεν απέδωσε ικανοποιητικά. Αρκούσε να ανεβείτε σε ένα λοφάκι και να ατενίσετε για λίγο τα βουνά που είναι σε απόσταση μισού χιλιομέτρου. Το μόνο που μπορούσατε να δείτε ήταν pixels της χειρότερης ποιότητας. Ακόμα πιο μακριά, τα πράγματα φάνταζαν σαν καμβάς από ανακατεμένες μπογιές.

Η αλήθεια είναι ότι έκτοτε τα γραφικά έχουν βελτιωθεί αισθητά, χρησιμοποιώντας μάλιστα την ίδια τεχνολογία με το πρώτο της σειράς. Ομως, το ερώτημα παραμένει: είναι αρκετά καλά για την εποχή που διανύουμε, σκεπτόμενοι πάντα την ύπαρξη των Rogue Spear, Hidden & Dangerous και SWAT3 (ούτε λόγος για Quake 3 ή Unreal Tournament). Εκεί που τα καταφέρνει πολύ καλά είναι στον φωτισμό. Εκτός από απλή μέρα και νύχτα, υπάρχουν και ενδιάμεσες ώρες της ημέρας, όπου ο φωτισμός είναι αξιοζήλευτος. Συγκεκριμένα, στο χάραμα από τη μία μεριά ανατέλλει ο ήλιος και από την άλλη είναι ακόμα σκοτάδι. Τα χρώματα είναι παντού προσεκτικά επιλεγμένα. Ομως, η παρουσία των pixels είναι κάτι παραπάνω από αισθητή ιδίως στα γραφικά του περιβάλλοντος. Τα κακό είναι ότι το παιχνίδι έχει πολύ υψηλές απαιτήσεις, ακόμα και αν τα γραφικά του δεν είναι καλής ποιότητας. Σε 800x600 ανάλυση, το παιχνίδι χάνει frames ακόμα και σε ένα πολύ δυνατό μηχάνημα. Απαράδεκτο. Το μόνο που θα προσθέσω είναι ότι τα κακά γραφικά του Delta Force 2 δεν μετράνε πολύ στο multiplayer. Εκεί μιλάει το gameplay!

Για τους ήχους δεν θα μακρηγορήσω. Το Delta Force 2 δεν έχει μουσική, αλλά τα ηχητικά εφέ είναι άψογα. Ολα τα όπλα ακούγονται όπως πρέπει, οι φωνές από τον ασύρματο είναι μία χαρά, οι εκρήξεις άψογες και οι φωνές των εχθρών ακόμα πιο πειστικές! Νομίζω ότι δεν χρειάζεστε περισσότερα.

MULTIPLAYER MAYHEM

Δεν ξέρω κατά πόσο αυτό είναι καλό ή κακό, όμως το παιχνίδι αξίζει τα λεφτά του μόνο για τη multiplayer εμπειρία που προσφέρει. Είδατε ότι το single player δεν είναι τίποτα σπουδαίο. Το multiplayer, όμως, σώζει το παιχνίδι από μία χαμηλότερη βαθμολογία. Η Novalogic, εδώ και αρκετό καιρό, έχει καθιερώσει τη δωρεάν υπηρεσία της NovaWorld, η οποία είναι τάχιστη, προσφέροντας δεκάδες servers για παιχνί-

δι. Εκτός από τους έτοιμους servers υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας καινούριων από τους χρήστες. Η NovaWorld χρησιμοποιεί έναν mini browser, ο οποίος είναι ενσωματωμένος στο παιχνίδι, για να ψάξει τους servers και να συνδεθεί σε όποιον εσείς επιλέξετε. Εκτός από τα κλασικά modes Deathmatch και Team Deathmatch, υπάρχουν μερικά καινούρια.

● **Search and Destroy:** Κάθε ομάδα έχει μία βάση αποτελούμενη από κτίρια στρατηγικής σημασίας. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να εισχωρήσει σε όλα τα κτίρια της αντίπαλης παράταξης και να τα τινάξει στον αέρα! Σε μερικούς χάρτες οι στόχοι δεν είναι κτίρια αλλά οχήματα παντός τύπου!


Τέτοιες ευκαιρίες σπάνια πετυχαίνεις. Δύο στην τιμή του ενός! Ούτε σε super market να ήμουν!

● **Flagball:** Μέχρι τέσσερις ομάδες μπορούν αγωνιστούν και να προσπαθήσουν να αρπάξουν τη σημαία από το κέντρο του χάρτη για να τη γυρίσουν στη βάση τους για έναν πόντο κάθε φορά.

● **Attack and Defend:** Πρόκειται για μία άλλη έκδοση του Search and Destroy, με τη διαφορά ότι υπάρχει η πίεση του χρόνου. Αν οι αμυνόμενοι κρατήσουν τη βάση τους για ένα χρονικό διάστημα, χρίζονται νικητές.

● **(Team) King of the Hill:** Γνωστό multiplayer mode από πολλά παρόμοια παιχνίδια. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να παραμείνει σε μία περιοχή για λίγα λεπτά, εμποδίζοντας ταυτόχρονα όλους τους άλλους. Ισως το καλύτερο mode για τέτοιας φύσεως παιχνίδι.

Ο πανικός που επικρατεί σε αυτά τα κανάλια είναι άνευ προηγουμένου! Χιλιάδες ψηφιακοί στρατιώτες δίνουν μάχη καθημερινά για την κατάκτηση της πρώτης θέσης. Τα βράδια, κάπου εκεί βρίσκομαι κι εγώ, ένα μοναχικός πεζοναύτης με 418 confirmed kills παρακαλώ (και περίπου 100 deaths γκρρρ!!!). Απ' ό,τι έμαθα μάλιστα, διοργανώνεται ένα τουρνουά από την εταιρία κάθε Τετάρτη. Απλώς μπαίνετε στα παιχνίδια που είναι στην κατηγορία Tournament και το σκορ σας μεταφέρεται κατευθείαν στη Novalogic. Στο τέλος όλα παίζονται στο μεγάλο τελικό, όπου οι καλύτεροι αγωνίζονται μέχρι θανάτου! Στο χάρτη υπάρχει η δυνατότητα αναπλήρωσης του οπλισμό σας ή ακόμα και αλλαγής του! Αυγίνεται εάν επισκεφτείτε τα Armories που είναι διάσπαρτα σε κάθε χάρτη. Πρόκειται για μία επιλογή που σας λύνει τα χέρια και δεν χρειάζεται να αποσυνδέεστε από τον server για να αλλάξετε οπλισμό όπως γινόταν στο πρώτο Delta Force!


Ασχημα νέα για το φρουρό αυτού του πύργου...

Προτού κλείσω την παράγραφο που αφορά στο multiplayer, πρέπει να αναφερθώ στο Voice Over Net του Delta Force 2. Πρόκειται για μία επιλογή που επιτρέπει τη συνομιλία δύο ατόμων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Λόγω του ότι τα μηνύματα περνάνε από τον server της NovaWorld, η επικοινωνία δεν είναι πάντα real-time και πολλές φορές το μήνυμα "χάνεται" προτού φτάσει στον προορισμό του. Αν παίζετε με φίλους, προτιμήστε τον Roger Wilco.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	83
MULTIPLAYER	94

80



Για να πετύχει η προσπάθεια της Novalogic θα πρέπει να δούμε ποιοτικότερα γραφικά και καλύτερο σενάριο. Next time ίσως...


Ενα Patrol Boat με δύο φρουρούς στο πίσω μέρος του. Μέσω του PT θα μεταφερθείτε στη βάση χωρίς να χρειαστεί να κολυμπήσετε.


Δύο C-130 προσγειωμένα στο διάδρομο. Ωραίο θέαμα, κρίμα όμως που δεν είναι δικά σας.

WET ATTACK
THE EMPIRE CUMS BACK

Τάξτε μου, τάξτε μου! Τι σας έχει ο θείος; Το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε με τρομερή αγωνία και πόθο: το sequel του Lula, εκείνου του φανταστικού strategy με βάθος, σενάριο, πλοκή και πάρα πολλά ακόμα που τώρα δεν θυμάμαι. Οσοι έπαιζαν τη Lula -...το παιχνίδι εννοώ- ξεχνούσαν όλα τα άλλα παιχνίδια στρατηγικής, δίνονταν σε αυτό ψυχή τε και σώματι. Φυσικό ήταν, λοιπόν, μετά την επιτυχία που γνώρισε το Lula, να υπάρχει και συνέχεια. Θα καταφέρει άραγε το Wetattack: The Empire Cums Back να μας αιχμαλωτίσει όπως ο προκάτοχός του; Για κοπιάστε να σας πω...

ΕΤΑΙΡΙΑ
CDV
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, κάρτα ήχου που να υποστηρίζεται από τα Windows

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Παρακαλείστε όσοι είστε κάτω των 18 ετών να γυρίσετε τέσσερις σελίδες και να συνεχίσετε την ανάγνωση του καλύτερου περιοδικού στο χώρο των PCs (...). Ωραία, αφού μείναμε οι ενήλικοι μπορώ να συνεχίσω.

Προσωπικά περίμενα η συνέχεια του Lula να διαθέτει έναν πιο χαριτωμένο τίτλο, δυστυχώς όμως οι κατασκευαστές προτίμησαν να περνάει τα ίδια υπονοούμενα με τον προηγούμενο. Ωστόσο είναι πιο σεμνός. Σεμνός όμως έπρεπε να είμαι και εγώ. Είναι αλήθεια ότι το συγκεκριμένο άρθρο αποδείχθηκε στην κυριολεξία "μανίκι", αφού έπρεπε να προσέξω πολύ τη γλώσσα που θα χρησιμοποιούσα ώστε να σας δώσω να καταλάβετε τι εννοώ, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τη χυδαιότητα. Ηταν ένα πολύ δύσκολο έργο, μια και το ίδιο το παιχνίδι περιέχει ορισμούς και πράξεις οι οποίες είναι ακατονόμαστες. Wish me good luck...



ΥΠΟΘΕΣΗ

Κάπου στο πολύ μακρινό μέλλον... Υποδύεστε τον Klark, έναν από τους 267.593 ταξιτζήδες της Mega City, πρωτεύουσας του πλανήτη Mad. Τα λεφτά που βγάζετε από τη δουλειά σας είναι ομολογουμένως λίγα, αλλά σας φτάνουν για να τα φέρνετε βόλτα.

Ηταν άλλη μία βαρετή μέρα, καθώς στημένος σε ένα απόμερο σημείο περιμένατε κάποιον πελάτη. Ξαφνου λαμβάνετε μήνυμα ότι σας περιμένει πελάτης στο κέντρο της πόλης. Αμέσως ανοίγετε το ραδιόφωνο, βάζετε το "Βρε Μανώλη τραμπαρίφα, βάλε την τριπλή ταρίφα"(!) και ξεκινάτε ολοταχώς. Αφού παίρνετε αρκετό ύψος (με τη μηχανή αντιβαρύτητας), μπαίνετε στο ρεύμα κυκλοφορίας που οδηγεί προς το κέντρο της πόλης. Με το που φτάνετε εκεί, σας περιμένει μια γυναικάρα με τα όλα της! Με λίγα λόγια, η γυναίκα των ονείρων σας. Μπαίνει λοιπόν η γυναικάρα στο όχημα και σας ζητάει να την πάτε μια βόλτα. Δεν περνάει όμως πολλή ώρα από την αναχώρησή σας και δύο παράξενα σκάφη αρχίζουν να σας καταδιώκουν. Η επιδεξιότη-





Δύο από τα upgrades που μπορείτε να κάνετε στο διαστημόπλοιό σας. Δεν σας θυμίζει κάτι το σχήμα;

τά σας στην οδήγηση σε συνδυασμό με την καλή γνώση των δρόμων της Mega City καταφέρνουν να σας απαλλάξουν από τις δύο απειλές. Μόλις συνέρχεστε από την άγρια καταδίωξη, συνειδητοποιείτε με τρόμο ότι πλέον η κούκλα στο πίσω κάθισμα δεν υπάρχει. Στη θέση της βρίσκεται μια παράξενη μεταλλική συσκευή που μοιάζει με αυγό!

Αφού πάτε σε ένα απόμερο στέκι, αρχίζετε να σκαλίζετε την παράξενη συσκευή. Κατά λάθος την ενεργοποιείτε και το παράξενο αυγό αρχίζει να προβάλλει ένα ολογραφικό μήνυμα! Είναι ένα απελπισμένο μήνυμα από άλλον πλανήτη, που απεγνωσμένα ζητά τη βοήθεια κάποιου καλού ανθρώπου. Το μήνυμα το μεταδίδει η Lula, μια πανέμορφη ξανθιά θεά από τον "planet of Sensuality and Lust", ο οποίος απειλείται από το σατανικό Pinperator! Οποιος μπορεί να βοηθήσει παρακαλείται να το κάνει αμέσως και θα απολαύσει αυτοπροσώπως τις υπηρεσίες της Lula.

Αυτό είναι που ψάχνατε τόσον καιρό. Επιτέλους, έχετε ένα σκοπό στη ζωή σας! Πιάσατε την καλή που λένε, καιρός λοιπόν να αναλάβετε δράση!

ΣΤΑ ΑΔΥΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα σας δοθεί η εντύπωση ότι πρόκειται να παίξετε ένα adventure, ιδέα που αρχικά με ενθουσίασε. Αφού λοιπόν παίξετε για τα πρώτα δεκαπέντε με είκοσι λεπτά, το παιχνίδι μετατρέπεται πολύ ομαλά σε ένα καθαρόαιμο strategy, το οποίο όμως εξακολουθεί να συνοδεύεται από την εξέλιξη της υπόθεσης. Κατά τη μετατροπή από adventure σε strategy δεν γίνεται καμία αλλαγή στο interface και το χειρισμό. Το Wetattack όμως δεν συνδυάζει μόνο τα δύο προαναφερόμενα είδη. Αρκετές φορές θα βρεθείτε στο cockpit του διαστημοπλοίου σας αντιμετωπίζοντας αντίπαλα σκάφη.



Το καλύτερο μενού που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι. Ωραία κουμπιά με καμπύλες...

Κύριος σκοπός του παιχνιδιού είναι φυσικά να σώσετε τη Lula και τον πλανήτη της από τον βρωμερό Pinperator. Για να τον πετύχετε, όμως, πρέπει να βρείτε τη Lula, και αυτό απαιτεί τη γνώση τού "Πώς Βγάζω Φράγκα την Σήμερον Ημέρα". Το παιχνίδι σάς παρέχει πολλούς τρόπους προκειμένου να βγάλετε λεφτά. Το μεταφορικό σας μέσο για ταξίδια ανάμεσα στους γαλαξίες και τους πλανήτες είναι το διαστημόπλοιό σας, το οποίο λειτουργεί και ως ένας μεταφερόμενος οίκος ανοχής μεταξύ των πλανητών ενός γαλαξία! Είστε δηλαδή ένας νταβ.... εεε, συγγνώμη, ήθελα να πω ένας επιχειρηματίας του μέλλοντος! Από πλανήτη σε πλανήτη τα γούστα διαφέρουν, οπότε οι υπάλληλοί σας (οι κοπελιές) πρέπει να καλύπτουν όλα τα γούστα, για να μένει ο πελάτης ικανοποιημένος! Καθεμία υπάλληλός σας έχει και κάποια χαρακτηριστικά, αναλόγως σε τι είναι καλή... δηλαδή τι κόλπα κάνει στο κρεβάτι... εεε μη με πιέζετε, δεν μπορώ να σας πω τίποτα άλλο, είμαστε σοβαρό περιοδικό βλέπετε ;). Η ουσία λοιπόν είναι ότι τα ερωτικά γούστα των πελατών που θα έρχονται στο διαστημόπλοιό σας (με το κόκκινο φωτάκι) είναι πολλά και εσείς καλείστε να τα καλύψετε, για να έχετε κέρδη! Βέβαια, υπάρχουν και πολλές εξωγήινες φυλές, οπότε πρέπει να προσλαμβάνετε και εξωγήινες υπαλλήλους. Κάθε φορά λοιπόν που προσγειώνεστε σε έναν κατοικήσιμο πλανήτη, θα μπαίνουν στο διαστημόπλοιό σας οι πελάτες και θα ικανοποιούν τις ορμές τους... Είναι ομολογουμένως αρκετά δύσκολο να καλύπτετε όλα τα γούστα, να είναι όλοι ευτυχισμένοι (πελάτες και υπάλληλοι) και να βγάζετε και κέρδη από τον Space οίκο ανοχής σας. Εως ότου μάθετε το παιχνίδι, θα είστε όλο "μέσα" (=αρνητικός ισολογισμός).

Η δεύτερη πηγή κερδών και η πιο εύκολη είναι το εμπόριο. Τα πράγματα είναι πολύ απλά: Προσγειώνεστε σε έναν πλανήτη, αγοράζετε τα "φθηνά" εμπορεύματα και μετά πάτε σε έναν άλλο πλανήτη και τα πουλάτε πανάκριβα.



Εχετε ξαναδεί τέτοιο bar; Μόνοι σας με πανέμορφες γυμνές γυναίκες να χορεύουν.

Εδώ όμως δεν πρέπει να βιαστείτε, καθώς θέλει στρατηγική το πράμα. Πρέπει να μάθετε ποιες είναι οι καλές τιμές σε ένα προϊόν, ούτως ώστε να μη σας πιάσουν κοροΐδο. Για να ενεργοποιηθεί όμως αυτή η δυνατότητά σας στο παιχνίδι (του εμπορίου), πρέπει να έχετε στο διαστημόπλοιό σας μία Storekeeper, η οποία θα είναι η υπεύθυνη των αποθηκευτικών χώρων.

Τρίτη και τελευταία πηγή πολλών χρημάτων είναι να αναλαμβάνετε αποστολές από ειδικούς πράκτορες στο bar κάθε πλανήτη. Το κακό όμως είναι ότι δεν εμφανίζονται συχνά, οπότε μη βασίζεστε πολύ σε αυτή την πηγή των εσόδων. Οι έξτρα αυτές αποστολές είναι σίγουρα λεφτά, αλλά έχουν υψηλό κίνδυνο, καθώς κατά τη διάρκεια του ταξιδιού σας υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να σας επιτεθούν πειρατικά σκάφη!

Οποτε το πλοίο σας δέχεται επίθεση, πρέπει με κάποιον τρόπο να το υπερασπίζεστε. Εδώ οι επιλογές που σας δίνονται είναι είτε να αφήνετε το θέμα να το χειρίζονται οι Gunners σας (αν έχετε αγοράσει) είτε να το παίζετε Anakin Skywalker και να καθαρίζετε τους αντιπάλους μόνοι σας (May The Force Be With You). Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να παρακολουθείτε πώς εξελίσσεται η μάχη. Αν αρχίζει το διαστημόπλοιό σας να δέχεται πολλά χτυπήματα, μέσω του μενού ζητήστε (ευγενικά πάντα) από την Gunner σας να σας παραδώσει τα ηνία. Τώρα πλέον βρίσκεστε σε ένα νέο περιβάλλον, αυτό του Space simulation. Στο κέντρο της οθόνης σας υπάρχει το σκόπευτρο και σκοπός σας είναι να κατατροπώσετε όλα τα εχθρικά σκάφη. Οσο προχωρείτε προς το τέλος του παιχνιδιού, το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει, καθώς τα αντίπαλα σκάφη είναι πάρα πολλά και πιο δυνατά και χρειάζεται να αγοράζετε νέα όπλα.

Κάπως έτσι εξελίσσεται το gameplay σας στο Wetattack: Θα αρχίσει ως adventure, μετά θα γίνει strategy και ενδιάμεσα θα επιδίδεστε σε διαστημικές μάχες. Ομως τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα, διότι ο...



Εχουμε προσεδαφιστεί στον πλανήτη και είμαστε έτοιμοι για ψώνια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

...είναι επιεικώς απαράδεκτος! Η CDV χρειάζεται μερικά ιδιαίτερα μαθήματα σε αυτόν τον τομέα. Ενώ το παιχνίδι είχε όλες τις προοπτικές να γίνει ανάρπαστο, δεν δόθηκε η απαιτούμενη προσοχή στο χειρισμό (όπως πάντα!). Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή: Τα 4/5 της οθόνης του παιχνιδιού περιλαμβάνουν τα γραφικά και το υπόλοιπο 1/5 μία μπάρα, η οποία διαθέτει όλα τα απαραίτητα μενού και τις ενδείξεις για το παιχνίδι. Ο κέρσορας με δεξί κλικ αλλάζει, αναλόγα με το τι ενέργεια θέλετε να κάνετε. Οι μορφές του κέρσορα μπορεί να είναι οι ακόλουθες: Talk, Walk, Use και Look. Ολες οι ανωτέρω επιλογές, συν το inventory, διαθέτουν και τα αντίστοιχα buttons στο κάτω μέρος της οθόνης-μπάρα. Από την μπάρα μπορείτε να πληροφορηθείτε την κατάσταση που βρίσκεται το πλοίο σας, καθώς και την ουρά που έχουν δημιουργήσει οι πελάτες σας στα πονηρά δωμάτια.

Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζει επίσης ο χρόνος, τον οποίο μπορείτε να πληροφορηθείτε στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Επίσης, ο χρόνος επιδέχεται ρύθμιση, έτσι ώστε να περνάει πιο γρήγορα, όταν δεν έχετε τίποτα να κάνετε και απλώς περιμένετε να φτάσει το διαστημόπλοιό σας στον προορισμό του, ή πολύ αργά, όταν θέλετε να κάνετε πολλά πράγματα και δεν ανέχεστε τη σπατάλη χρόνου. Ολα ωραία ως εδώ. Το "κουφό" της υπόθεσης όμως είναι ότι, ακόμα και όταν ανοίξετε το μενού του παιχνιδιού για Save, Load, Options κ.λπ., το ρολόι δεν σταματάει! Πώς το βρίσκετε; Εγώ τρέλα!

Προκειμένου να ορίσετε προορισμό για το σκάφος σας, πρέπει να είστε στη γέφυρα, από εκεί να κάνετε κλικ στον Star Map και στη συνέχεια να επιλέξετε τον πλανήτη στον οποίο θα ταξιδέψετε. Σε περίπτωση που ήδη έχετε προσεδαφιστεί σε κάποιον πλανήτη, τότε το ειδικό μενού θα σας ενημερώσει ότι οι πελάτες αποχωρούν από το "κατάστημα" (όσοι προλάβετε, προλάβατε). Μόλις φτάσετε στον πλανήτη που έχετε επιλέξει, έχετε τη δυνατότητα να



Ο σατανικός Pinperator.



Σκηνή από το βίντεο με το οποίο σας "ανταμείβει" το παιχνίδι σε περίπτωση που υποστείτε οικονομική ήττα.

ΟΙ ΠΛΑΝΗΤΕΣ

Τον περισσότερο χρόνο σας θα τον περνάτε στους πλανήτες του γαλαξιακού συστήματος. Υπάρχουν δύο ειδών πλανητών, οι κατοικήσιμοι και οι μη. Οι μη κατοικήσιμοι πλανήτες δεν έχουν κανένα ενδιαφέρον. Το παιχνίδι παίζεται στους πλανήτες που έχουν πληθυσμό. Αυτομάτως, με το που γίνεται η προσεδάφιση στον πλανήτη, πελάτες κατακλύζουν το διαστημόπλοιό σας με σκοπό να κατευνάσουν τις ορμές τους έναντι αδράς αμοιβής. Αφού κατεβείτε στον πλανήτη, μπορείτε να επισκεφθείτε τέσσερα αξιόλογα σημεία: τον τεχνικό, ο οποίος σας πουλάει upgrades για το διαστημόπλοιό σας (όπλα, μηχανές και διάφορα καλούδια), το μηχανικό για να κάνετε επισκευή στο διαστημόπλοιό σας σε περίπτωση που είναι στραπατσαρισμένο, τον έμπορο, από όπου κάνετε όλες τις αγοραπωλησίες των εμπορευμάτων σας, και το Bar από όπου μπορείτε να αγοράσετε προσωπικό για το σκάφος σας, υπαλλήλους για τα ιδιαίτερα δωμάτια μέσω του barman και, τέλος, να αναλάβετε ειδική αποστολή από τον πράκτορα (αν υπάρχει).

προσεδαφιστεί σε αυτόν μόνο αν είναι κατοικήσιμος. Αφού προσεδαφιστείτε στον πλανήτη, μπορείτε να κατέβετε και να κάνετε τα ψώνια σας. Η διαδικασία της απόβασης από το σκάφος είναι πολύ επίπονη, καθώς καλείστε να την κάνετε manually, σαν να παίζατε adventure. Δηλαδή κλικ στην έξοδο της γέφυρας, μετά εμφανίζεται ο χάρτης του διαστημοπλοίου και μετά κλικ στο Exit για να κατεβείτε. Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ! Αφού κατεβείτε στον πλανήτη, αρχίζει πάλι η βαρετή πεζοπορία, από τον τεχνικό στον έμπορο και από εκεί στο bar και πάλι πίσω στο διαστημόπλοιο και ωχ! ξέχασα να πάρω το εμπόρευμα και άντε φτου και από την αρχή. Ολα αυτά διότι δεν υπάρχει κανένα μενού συντόμευσης, ώστε να σας διευκολύνει και να μη σας κάνει να βαριέστε.

Πρόβλημα εντόπισα και στο χειρισμό του simulation κομματιού του παιχνιδιού. Ο χειρισμός του σκάφους περιορίζεται μόνο στο να κατευθύνετε το στόχαστρο του όπλου, δεν προσφέρεται δηλαδή η δυνατότητα να αλλάζετε κατεύθυνση ή επιτάχυνση! Κοινώς κυνηγάτε κινούμενους αντιπάλους, ενώ εσείς δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για να αλλάξετε τη μοίρα σας. Το προβλήματα όμως δεν τελειώνουν εδώ. Καθώς μετακινείτε το στόχαστρο, θα παρατηρήσετε ότι δεν "κυλάει" ομαλά, αλλά πηδάει ολόκληρα κομμάτια και στοχεύει σε προκαθορισμένα pixels. Να πω την αμαρτία μου, δεν δοκίμασα το παιχνίδι με joystick (αυτό που είχα κατάφερα να του ξεκολλήσω το μοχλό - μη ρωτάτε πώς...), αλλά τι σημασία έχει, αφού οι περισσότεροι strateg-άδες δεν έχουν joystick. Keyboard Rulezzz.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι 3D! Οι ρυθμίσεις για την ανάλυση, την ποιότητα και τα εφέ βρίσκονται σε μια ειδική επιλογή στο μενού του παιχνιδιού, η οποία ονομάζεται 3D Options. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε από ένα πλήθος αναλύσεων, που κυμαίνονται από τη χαμηλότερη 320x200 (ούτε EGA να ήταν) έως την υψηλότερη 1.024x768. Ετσι μπορείτε να παίξετε το Wetattack σε μια πληθώρα υπολογιστών, καθώς αν δείτε ότι ζορίζει το παιχνίδι, κατεβάζετε ανάλυση. Μέχρι βέβαια να φτάσετε στην 320x200, όπου δεν θα βλέπετε τίποτα άλλο παρά δύο pixels...

Επίσης υπάρχουν επιλογές για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση, καλύτερου rendering, textures, transparencies και ένα σωρό άλλα εφέ. Από το ίδιο μενού μπορείτε να κάνετε Calibrate το joystick σας για τη χρήση του στο simulation κομμάτι του παιχνιδιού. Τέλος, από το 3D Options επιλέγετε ποιότητα ήχου. Στο παιχνίδι οι επιλογές του μενού είναι περιορισμένες μόνο στον τομέα του ήχου και της αυξομείωσης αυτού. Εντυπωσιακή είναι η επιλογή που σας επιτρέπει να μην ακούτε τα βογκητά... εεε, συγνώμη, εννοώ τα αισθησιακά καλέσματα των θηλυκών χαρακτήρων κατά τη διάρκεια των ερωτικών περιπτύξεών τους με εσάς.

Το επίπεδο των γραφικών είναι αρκετά καλό. Ειδικά σε αναλύσεις άνω της 800x600 το παιχνίδι δίνει ρέστα. Ολοι οι χαρακτήρες είναι πολύ προσεκτικά σχεδιασμένοι με φουτουριστικές τάσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού στο adventure κομμάτι του θυμίζουν πάρα πολύ adventure. Το background ξεχωρίζει από το μέρος στο οποίο ο χαρακτήρας σας μπορεί να κινηθεί. Στο simulation κομμάτι της περιπέτειας το παιχνίδι δεν τα πάει τόσο καλά, μια και τα γραφικά θυμίζουν Privateer και ακόμα παλαιότερους τίτλους. Παρατήρησα ότι πολλά βίντεο είναι παρόμοια μεταξύ τους. Πολύ λυπηρό είναι το γεγονός ότι τα ακατάλληλα βίντεο είναι πολύ μικρά σε διάρκεια και πολλά από αυτά αποτελούν επανάληψη της ίδιας σκηνής.

Οσον αναφορά στον ήχο, τα πράγματα είναι απλώς μέτρια. Οποια ερωτική σκηνή και να δείξει το παιχνίδι, το ίδιο κομματάκι παίζει. Τα εφέ βρίσκονται σε εξίσου χαμηλά επίπεδα. Από τον προαναφερόμενο κανόνα, βέβαια, εξαιρούνται τα εφέ κατά τη διάρκεια των ακατάλληλων βίντεο. Εκεί τα μουγκρητά που ακούγονται είναι πολύ... αισθησιακά και αν δεν απατώμαι, κάποια στιγμή άκουσα και να λένε κάτι παράξενα, πέρα από τα "ΑΑ" και "ΟΥ", σε γερμανικά μού έφερναν. Βρε, λέτε να αντέγραψαν κανένα γερμανικό εκπαιδευτικό βίντεο;



Μέσω του Star Map μπορείτε να ταξιδέψετε στους πλανήτες ενός γαλαξία.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα αξίζει να δείτε το παιχνίδι. Πρόκειται για μια πρωτότυπη ιδέα και αρκετοί από εσάς θα περάσουν πολλές ώρες πάνω στο μηχάνημά τους, προκειμένου να το τερματίσουν. Εντάξει, δεν λέω ότι είναι το καλύτερο strategy που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, αλλά διαθέτει πρωτότυπο gameplay και σενάριο και θα σας κάνει να ξεκολλήσετε λίγο από τα συνηθισμένα παιχνίδια. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	84
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82

87



Ενα παιχνίδι για εργένηδες, διότι αν δει η κοπελιά σας ότι παίζετε κάτι τέτοιο, θα σας χωρίσει επιτόπου! Οσοι δεν είστε μόνοι παίζετέ το κρυφά από τους άλλους. Ολοι πάντως πρέπει να του ρίξετε ένα βλέφαρο.

Edgar Torrontera's eXtreme Biker



Υπάρχουν στ' αλήθεια κάποιοι τύποι τα κατορθώματα των οποίων αφήνουν άφωνους τους κοινούς θνητούς. Οι εν λόγω κύριοι, αψηφώντας τη βαρύτητα και γενικότερα τους νόμους της φυσικής, αλλά κυρίως αδιαφορώντας για το φθαρτό της ανθρώπινης υπόστασής τους, επιδίδονται σε άκρως επικίνδυνες δεξιοτεχνίες, προσφέροντας μοναδικό θέαμα που εκτοξεύει την αδρεναλίνη στα ύψη. Είναι δε τέτοιες οι ικανότητές τους που η βιομηχανία των computer games δεν μένει ασυγκίνητη και συχνά τους εκμεταλλεύεται δεόντως...

ΕΤΑΙΡΙΑ
DEIBUS STUDIOS/SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P233, 32 MB RAM, Win 95/98, 4 MB 3D hardware accelerator, 70 MB HD, 12x CD-ROM, 16 bit soundcard

Του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Τον Edgar Torronteras τον γνωρίζετε; Αν όχι, δεν χρειάζεται να πανικοβληθείτε, καθώς δεν είστε οι μόνοι. Μέχρι να πέσει στα χέρια μου το παιχνίδι που φέρει το όνομά του, ούτε κι εγώ τον ήξερα. Οχι ότι τώρα έχουμε γίνει φιλαράκια.

Απλώς, γνωρίζω πλέον ότι ανήκει και αυτός στην κοινότητα των ασυνήθιστων εκείνων "τύπων", για τους οποίους έκανα λόγο στην εισαγωγή αυτής της παρουσίασης. Πρόκειται για ένα ριψοκίνδυνο νεαρό παιδί που οδηγεί με απίστευτη δεξιοτεχνία και ασύλληπτο θράσος μηχανές τύπου "cross", αναγκάζοντας τη μανούλα του ν' ανάβει συνεχώς κεράκια και να προσεύχεται για την υγεία του εξωφρενικού γιόκα της. Είναι δε τόσο απίστευτα τα κατορθώματά του που δικαίως, κατά τη γνώμη μου, ένα computer game φέρει το όνομά του. Πιστεύω ακράδαντα ότι οι περισσότεροι από εσάς -αν όχι όλοι- θα συμφωνήσετε μαζί μου. Αρκεί να παρακολουθήσετε τα βίντεο που περιέχονται στο CD του παιχνιδιού και παρουσιάζουν μερικά από τα περίφημα κόλπα του φίλου μας. Τα λόγια δεν αρκούν για να περιγράψουν όσα πρόκειται να δείτε...

ΜΕ ΣΤΟΧΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΘΕΣΗ

Το Edgar Torronteras' Extreme Biker είναι ένα παιχνίδι το οποίο καταπιάνεται με την οδήγηση μηχανών ανώμαλου δρόμου. Βαδίζει στα χνάρια του επιτυχημένου Motocross Madness της Microsoft, αν και ο τελευταίος τίτλος διόλου δεν φαίνεται να το σκιάζει. Θρασύτατο, όπως ακριβώς και ο νεαρός του οποίου το όνομα φέρει, δείχνει τα δόντια του από την πρώτη στιγμή και δεν κρύβει ότι φιλοδοξία του αποτελεί η κατάκτηση της πρώτης θέσης στην κατηγορία των σχετικών παιχνιδιών. Γρήγορο, διασκεδαστικό, θεαματικό και απίστευτα εθιστικό, φλερτάρει απροκάλυπτα την κορυφή. Ενσωματώνοντας αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία, ίσως και να την κατακτήσει. Ας δούμε αναλυτικά το γιατί.



Είμαστε δυο, είμαστε τρεις, τελικά πόσοι είμαστε, βρε παιδιά;

Καταρχήν, το παιχνίδι διαθέτει υπέροχα γραφικά, τα οποία δημιουργούν μία αίσθηση ακροβασίας μεταξύ ρεαλισμού και φαντασίας. Οι πίστες, για παράδειγμα, είναι μοναδικά σχεδιασμένες και φέρουν έντονα τα σημάδια της εκπληκτικής φαντασίας των σχεδιαστών τους. Οι τελευταίοι έχουν κάνει τα πάντα προκειμένου να προσφέρουν κάτι διαφορετικό που θα προκαλέσει και ταυτόχρονα θα γοητεύσει τον παίκτη. Ετσι, έχουν δημιουργήσει αγωνιστικές διαδρομές σε μία πληθώρα διαφορετικών χώρων που περιλαμβάνουν απόκρημνα βουνά, φανταστικά νησιά, πεδία της κόλασης, πόλεις, χιονισμένες περιοχές αλλά και κλειστά στάδια. Οι περισσότερες από αυτές τις διαδρομές είναι εμπλουτισμένες με πλήθος στοιχείων που τους προσδίδει έναν μοναδικό χαρακτήρα. Επί παραδείγματι θα αναφέρω ότι, αγωνιζόμενοι στη διαδρομή Phantasy Isle, θα δείτε αιωροπεριστές να γεμίζουν τον ουρανό, αεροπλάνα σφηνωμένα στο έδαφος να εκτελούν χρέη ράμπας ακροβατικών και πυρηνικά υποβρύχια να περιμένουν ύπουλα και ανυπόμονα να σας σφίξουν στη μεταλλική αγκαλιά τους. Φανταστείτε τώρα ότι κάθε πίστα έχει κάτι ανάλογο να σας προσφέρει, οπότε μπορείτε να καταλάβετε το δια-

σκεδαστικό του πράγματος.

Εξίσου όμορφη σχεδίαση διαθέτουν οι μηχανές με τους διαθέσιμους αναβάτες. Αν και δεν διαφοροποιούνται σε ό,τι αφορά το εξωτερικό σχήμα τους, η πληθώρα των διαφορετικών skins δημιουργεί την ψευδαίσθηση των απεριόριστων επιλογών. Συνυπολογιζομένης της δυνατότητας που έχει κάποιος για δημιουργία δικών του skins, τα οποία θα φέρουν την προσωπική σφραγίδα του, οι επιλογές διευρύνονται στο άπειρο. Ο τρόπος περιγράφεται στο εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού. Εν κατακλείδι, τα ζωντανά χρώματα και το πλήθος των διαθέσιμων αναλύσεων υπόσχονται ένα όμορφο οπτικό αποτέλεσμα, διαμορφωμένο στα μέτρα των δυνατοτήτων του υπολογιστή σας.

ΔΥΝΑΤΕΣ ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ

Το gameplay ακολουθεί κατά πόδας τα γραφικά, προσφέροντας και αυτό με τη σειρά του δυνατές συγκινήσεις. Αφού δημιουργήσετε ένα προφίλ επιλέγοντας μηχανή και αναβάτη (με τα χρώματα της αρεσκείας σας), είστε έτοιμοι να συμμετάσχετε σε κάποια από τις διαθέσιμες διοργανώσεις, οι οποίες αναλύονται στη συνέχεια.

Motocross:

Επιλέξτε μία από τις προσφερόμενες πίστες και αγωνιστείτε σε μία σειρά από γύρους για την κατάκτηση της πρώτης θέσης. Εμπόδιο στην επίτευξη του στόχου σας θα αποτελέσουν οι ψηφιακοί αντίπαλοι τους οποίους θα επιλέξετε να ανταγωνιστείτε. Τόσο τον αριθμό αυτών όσο και τον πλήθος των γύρων που θα διαρκέσει η κούρσα έχετε την ευχέρεια να τα καθορίσετε εσείς από σχετικό menu. Οι διαδρομές σε αυτό τον τύπο αγώνων είναι κυκλικές και εκτείνονται σε υπαίθριους χώρους. Εκτός από δύσκολες στροφές, τις χαρακτηρίζουν επίσης ιδιαίτερα δύσκολα τμήματα, τα οποία περιλαμβάνουν φυσικά εμπόδια, με συχνότερα κάποια χάσματα, πάνω από τα οποία θα πρέπει να περάσετε πραγματοποιώντας τεράστια άλματα.

Supercross:

Περιλαμβάνει τεχνητές πίστες, οι οποίες έχουν κατασκευαστεί σε κλειστά στάδια. Οι περισσότερες είναι εξαιρετικά απαιτητικές και τα διάφορα "σαμαράκια" για τα άλματα υπόσχονται να σας κάνουν τη ζωή πολύ δύσκολη αλλά και θεαματική. Οι κούρσες είναι και εδώ κυκλικές και διαρκούν για έναν πεπερασμένο αριθμό γύρων. Στόχος σας η κατάκτηση της πρώτης θέσης. Ισως σε αυτή τη διοργάνωση να νιώσετε περισσότερο την απειλητική παρουσία των αντιπάλων σας, αφού οι διαδρομές είναι "κομματάκι" στενές.



Ιιιιιιχααααααα!!!



Λίγο πριν να πέσει η σημαία της εκκίνησης.

Freestyle:

Ενα είδος αγώνων που τελείται σε ανοιχτούς χώρους, στους οποίους υπάρχουν διάσπαρτες ράμπες για άλματα αλλά και φυσικά ανισόπεδα τμήματα. Η πορεία σας δεν είναι προκαθορισμένη. Μπορείτε να κινηθείτε ελεύθερα προκειμένου να συγκεντρώσετε την υψηλότερη δυνατή βαθμολογία, επιδιδόμενοι σε ακροβατικές φιγούρες. Στη διάθεσή σας θα έχετε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, το οποίο θα σας αναγκάσει να είστε γρήγοροι, με αποτέλεσμα τα πολλά λάθη (βλ. "σούπες"). Αναμφισβήτητα είναι το πιο θεαματικό σημείο του παιχνιδιού, το οποίο θα σας προσφέρει ατέλειωτη ευχαρίστηση.

Tournament:

Επιτρέπει την επιλογή κάποιων ή ακόμα και όλων των αγωνιστικών διαδρομών που περιέχονται στο παιχνίδι. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα υπερτουρνουά, στο



Μη με ρωτάτε πώς βρέθηκα εδώ πάνω!



Αλματα που κόβουν την ανάσα θέλετε; Ορίστε ένα!

ΝΙΩΣΤΕ ΓΙΑ ΛΙΓΟ ΑΚΡΟΒΑΤΕΣ!

Θαυμάστε μερικά εκπληκτικά ακροβατικά που με λίγη προσπάθεια (ή και περισσότερη) θα μπορείτε να πραγματοποιείτε κι εσείς.



NO HAND WINDSURF



SUPERMAN SEAT GRAB



MONKEY SWING



DOUBLE CAN CAN



EASY BOY



FEET OFF

οποίο για να ξεχωρίσετε θα πρέπει να έχετε αποκτήσει την εμπειρία από όλες τις προηγούμενες διοργανώσεις. Με λίγα λόγια, θα πρέπει να είστε καλοί σε όλα τα είδη των διαθέσιμων αγώνων, ώστε να καταφέρετε την κατάκτηση της κορυφής. Προκλητική επιλογή, με ίσως τη μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο.

ΑΛΛΑ ΚΟΛΠΑ

Στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών συνηθίζεται οι κορυφαίες επιδόσεις να επιβραβεύονται με κρυφές πίστες ή κρυφές, σούπερ μηχανές. Οχι όμως και στο Edgar Torronteras' Extreme Biker. Το έπαθλό σας εδώ είναι η συγκομιδή βαθμών, τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να διαμορφώσετε τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά της μηχανής σας. Αν είστε αρκετά καλοί, δεν θα αργήσετε να βρεθείτε στο τιμόνι ενός αγωνιστικού "θηρίου". Ξεκινώντας το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε από τρεις διαφορετικές κατηγορίες κυβισμού. Συγκεκριμένα από 125cc, 250cc και 500cc. Επίσης, θα σας δοθεί η δυνατότητα να ρυθμίσετε τη δυσκολία του τίτλου, στα επίπεδα που μπορείτε να ανταποκριθείτε επαρκώς. Αυτό επιτυγχάνεται επιλέγοντας κατά πόσο ο υπολογιστής θα σας βοηθά να διατηρείτε τον έλεγχο της μηχανής σας. Πάντως, για να μπορέσετε να ζήσετε τις έντονες συγκι-



Μία εναέρια μονομαχία δεν θα σας κάνει να πλήξετε ποτέ.



Δείγμα της εκπληκτικής σχεδίασης των αγωνιστικών διαδρομών.

νήσεις που προσφέρει το Extreme Biker, θα πρέπει να αναλάβετε τον πλήρη έλεγχο εσείς. Αυτό θα σας δώσει τη δυνατότητα να πετύχετε μερικά πολύ δύσκολα και ιδιαίτερα θεαματικά ακροβατικά, τα οποία στα πιο εύκολα επίπεδα ρύθμισης είναι αδύνατον να πραγματοποιηθούν. Υπάρχουν δύο βασικά πλήκτρα που αναλαμβάνουν την υλοποίηση των ακροβατικών. Πατώντας κάποιο από αυτά σε συνδυασμό με τα βέλη κατευθύνσεως, πραγματοποιούνται φιγούρες μικρής και μέσης δυσκολίας, ενώ πατώντας και τα δύο ταυτόχρονα (πάντα σε συνδυασμό με τα βέλη κατεύθυνσης), πραγματοποιούνται οι πιο δύσκολες αλλά και πιο θεαματικές ακροβασίες. Ο δε αναβάτης σας είναι πλήρως παραδομένος στις προσταγές σας. Μπορείτε, εκτός των άλλων, να τον κινείτε μπροστά ή πίσω στο κάθισμα της μηχανής. Ετσι αποκτάτε μεγαλύτερο έλεγχο αυτής αλλά και καλύτερη επιτάχυνση όπου τη χρειάζεστε. Ακόμα κι όταν ύστερα από ένα μεγάλο άλμα, ευρισκόμενοι στον αέρα, ψάχνετε εναγωνίως μέρος για να προσγειωθείτε, ο έλεγχος της μηχανής σάς ανήκει. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να την περιστρέφετε, ώστε και ομαλά να προσγειώνεστε και με την επιθυμητή φορά για το υπόλοιπο της διαδρομής.

ΠΤΩΣΕΙΣ & ΘΕΑΜΑ

Το μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει το παιχνίδι είναι εκπληκτικό. Ισως το καλύτερο που έχω δει σε ανάλογους τίτλους. Θα τολμήσω μάλιστα να γράψω ότι ξεπερνά και αυτό του Motocross Madness. Πράγματι, μπορεί κάποιος να πραγματοποιήσει ό,τι φανταστεί με τη μηχανή του. Από μία απλή σούζα έως περίτεχνες και άκρως επικίνδυνες ακροβατικές φιγούρες. Εντυπωσιάστηκα όταν -στην προσπάθειά μου να βγω από το εσωτερικό ενός χάσματος- ένιωσα τη μηχανή να ζορίζεται αφάνταστα, καθώς σκαρφάλωνε από τα πλαϊνά τοιχώματα στην επιφάνεια. Προκειμένου μάλιστα να της δώσω την ελάχιστη επιπλέον ώθηση που χρειαζόταν για να τα καταφέρει, έκανα μια μικρή σούζα και, ω του θαύματος!, τα κατάφερα. Εκεί όμως που το μοντέλο φυσικής αποδίδει τα μέγιστα είναι κατά τη διάρκεια των πτώσεων των αναβατών. Οντως δημιουργεί μία αληθοφάνεια πρωτόγνωρη, παρέχοντας την ευκαιρία στον παίκτη να παρακολουθήσει τις πιο ρεαλιστικές "σούπες". Ο αναβάτης, μάλιστα, έχει σχεδιαστεί σπονδυλωτά κι έτσι, όταν πέφτει, τα άκρα του κινούνται ανεξάρτητα κάνοντας πολύ θεαματικές τις πτώσεις. Ακολουθεί δε την πορεία που θα περίμενε κάποιος να ακολουθήσει εάν η πτώση συνέβαινε στον πραγματικό κόσμο κι όχι στον εικονικό. Δεν θα χορταίνετε να βλέπετε σε επανάληψη αυτά τα στιγμιότυπα! Πώς θα γίνει αυτό; Μα χρησιμοποιώντας το σύστημα εγγραφής της δράσης, το οποίο είναι απλό και εύχρηστο. Καταγράψτε τις πιο σημαντικές και θεαματικές στιγμές σας και απολαύστε κατόπιν από πολλές κάμερες και με την ταχύτητα που θέλετε τα κατορθώματά σας.

Η τεχνητή ευφυΐα των ψηφιακών αντιπάλων είναι μέτρια. Πολλές φορές θα είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικοί, ενώ άλλες θα τσακίζονται αναίτια στο πρώτο εμπόδιο που θα συναντούν. Ισως τους δείτε να χάνουν προσωρινά και τον προσανατολισμό τους, κινούμενοι ανάποδα στην πίστα. Δεν είναι όμως τόσο προβληματικό αυτό όσο φαίνεται, πιστέψτε με. Σε γενικές γραμμές, προσφέρουν τον ανταγωνισμό που χρειάζεται για να μείνει αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Αν, όμως, για κάποιους φίλους αποτελέσει μέγιστο πρόβλημα, τότε αυτοί δεν έχουν παρά να ανταγωνιστούν ανθρώπινους αντιπάλους, παίζοντας μέσω LAN ή Internet και βιώνοντας έτσι την υπέρτατη πρόκληση.



Ελπίζω η γέφυρα να αντέξει.

Το άρτιο σύνολο συμπληρώνουν τα πλούσια ηχητικά εφέ. Τι να αναφέρω; Τις γεμάτες πόνο και αγωνία κραυγές των αναβατών μόλις χάνουν την ισορροπία τους ή τα επιφωνήματα ενθουσιασμού όταν επιτυγχάνουν ένα δύσκολο ακροβατικό; Τους ήχους των μεταλλικών μερών των μηχανών όταν προσκρούουν σε εμπόδια ή τους ήχους από τα διάφορα αντικείμενα που εμπλουτίζουν τις αγωνιστικές διαδρομές; Ολα ακούγονται υπέροχα και σε



Τραβάτε τον ανήφορο κι όπου σας βγάλει...

συνδυασμό με την "μπιτάτη" μουσική που ντύνει τα εκπληκτικά βίντεο του παιχνιδιού δημιουργούν ένα άψογο αποτέλεσμα.

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ

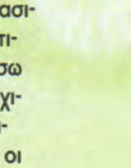
Δεν θα κάνω καμία αναφορά στα μειονεκτήματα ή τις ελλείψεις του τίτλου. Είμαι ακόμα τόσο ενθουσιασμένος μαζί του, που νομίζω πως τέτοια δεν υπάρχουν. Βέβαια, αυτό είναι ουτοπία για να το πιστεύει κανείς. Αληθινά, όμως, είχα καιρό να παίξω ένα τόσο διασκεδαστικό παιχνίδι - από την κυκλοφορία του κλασικού πλέον Motoracer. Ετσι, τιμής ένεκεν, δεν θα αμαυρώσω την εικόνα του ούτε στο ελάχιστο. Ευελπιστώ μετά την ενασχόλησή σας με το παιχνίδι, οι απόψεις σας να συμπλεύσουν με τις δικές μου. Αν θέλετε πάντως να κλέψετε λίγη από τη δόξα του Edgar Torronteras και δεν είστε προικισμένοι με τα χαρίσματα αυτού του παιδιού, ο μόνος τρόπος για να τα καταφέρετε είναι μέσω αυτού του τίτλου. Νιώστε την ελευθερία που χαρίζουν οι δύο τροχοί, πραγματοποιήστε τα πιο ασύλληπτα ακροβατικά νούμερα, "φάτε" χώμα με το κουτάλι, και όλα αυτά χωρίς να χρειάζεται να κλείσετε δωμάτιο στο ΚΑΤ. Βλέπετε, οι εξομοιωτές έχουν και τα πλεονεκτήματά τους. Σας το προτείνω ανεπιφύλακτα!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	88
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	88

88



Τολμήστε να το οδηγήσετε και σίγουρα θα σας καταπλήξει!

RENEGADE RACERS

Επειδή η αγορά έχει κατακλυσθεί από racing και flight simulators, η Interplay αποφάσισε να προσθέσει στην ποικιλία αυτή έναν boat racing simulator (σ.σ.: και ο Θεός βοηθός)!

Του Γιάννη Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY/PROMETHEAN
http://www.interplay.com/renracers/index.html

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII στα 266, Windows 95/98, Direct X 7.0, 16MB κάρτα γραφικών με 3D accelerator, συμβατή με Windows κάρτα ήχου 32MB RAM και 300MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ναι, καλά διαβάσατε. Η Interplay, η γνωστή από τη σειρά Fallout και από το Baldur's Gate εταιρία, σε συνεργασία με την Promethean δημιούργησε το Renegade Racers με σκοπό να ψυχαγωγήσει τους απανταχού gamers και να προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

ΥΠΟΘΕΣΗ (ΝΑΙ, ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ)

Ο πολυεκατομμυριούχος Buck Billionaire (όνομα και πράμα ο τύπος) προσκαλεί όλους όσοι θεωρούν τους εαυτούς τους επαναστάτες σε μια περιπέτεια ταχύτητας, από όπου μόνο ο καλύτερος και ικανότερος μπορεί να βγει νικητής. Ετσι, λοιπόν, από τις χιλιάδες "αιτήσεις" που βομβάρδισαν τα γραφεία του, ξεχωρίζει δώδεκα άξιες να συμμετέχουν στους αγώνες. Χμμ... μάλιστα. Και από το... "ενδιαφέρον" σενάριο, ας περάσουμε σε πιο ουσιώδη σημεία του παιχνιδιού όπως είναι τα γραφικά.



Να κι ο Πινόκιο...

ΓΡΑΦΙΚΑ: ΠΙΟ ΖΩΝΤΑΝΗ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ Η ΖΩΗ (ΠΟΥ ΛΕΕΙ Ο ΛΟΓΟΣ...)

Οπως είναι προφανές από την υπόθεση του παιχνιδιού, πρόκειται για ένα racing με cartoon γραφικά. Σε καμία περίπτωση, όμως, δεν πρέπει να υποτεθεί ότι τα γραφικά είναι άσχημα. Αντίθετα, αποτελούν το πιο δυνατό σημείο του τίτλου, μια και οι κατασκευάστριες έκαναν προσεγμένη δουλειά.

Καταρχήν, αξίζει αναφοράς η φοβερή επεξεργασία που έχει γίνει στους χώρους του παιχνιδιού. Ολες οι πίστες, αν και λίγες στο πλήθος τους, είναι σχεδιασμένες με πολύ ζωντανά χρώματα και εκπληκτικούς φωτισμούς. Από την πρώτη κιόλας πίστα, τη Fairground Fun, ο παίκτης μπορεί να αντιληφθεί την προσεγμένη δουλειά των προγραμματιστών από τη φυσικότατη ρευστότητα του νερού, από τον απαλό παφλασμό του, τα μικρά κυματάκια που σπάνε πάνω στο σαραβαλάκι σας, καθώς και τα μικρά κυματάκια που δημιουργεί το όχημά σας όταν επιπλέει. Επίσης, θα σας εντυπωσιάσει η εκτίναξη νερού από τον κινητήρα του οχήματός σας και η απίστευτη διάδρασή του με το υγρό στοιχείο. Επίσης τα τοπία, σε συνδυασμό με τους πολύ καλούς φωτισμούς, δημιουργούν μια οπτική πανδαισία. Αν και κάτι τέτοιο δεν είναι ιδιαίτερα αισθητό στις πρώτες πίστες, παρά μόνο στη "νυχτερινή " έκδοσή τους, κατά την οποία καθώς περνάτε μέσα από τα σκοτεινά τούνελ εμφανίζονται ξαφνικά μπροστά σας πολύχρωμα φαντάσματα, στις υπόλοιπες πίστες και



κυρίως στην Arctic Action θα μαγευτείτε. Στην εν λόγω πίστα θα πρέπει να περάσετε μέσα από ένα τούνελ σκαμμένο μέσα σε ένα παγωμένο βουνό, όπου οι αντανακλάσεις και οι λάμψεις από το παγωμένο νερό είναι εκπληκτικές, με κορυφαίο το παγιδευμένο σε έναν παγετώνα μαμούθ!

Ωστόσο είναι απογοητευτικός ο σχε-

διασμός των οχημάτων, αφού πρόκειται για μονοκόμματα textures χωρίς καμία λεπτομέρεια, με λίγα χρώματα και πολύ λιτό animation. Αντανακλάσεις πάνω τους μην μπείτε στον κόπο να ψάξετε, γιατί απλούστατα δεν υπάρχουν. Αυτό που υπάρχει, και είναι κάπως καλό, είναι η αλλαγή χρώματος του οχήματος ανάλογα με το γύρω περιβάλλον. Ετσι, λοιπόν, στην Arctic Action, όπου ο ουρανός είναι κόκκινος, το σαραβαλάκι σας παίρνει μια όμορφη απόχρωση του κόκκινου, ενώ στις πίστες όπου αγωνίζεστε νύχτα, το όχημά σας έχει πιο σκούρο τόνο απ' ό,τι όταν αγωνίζεστε μέρα. Τέλος, οι φοβερά γλαφυροί και αστείοι cartoonίστικοι χαρακτήρες του παιχνιδιού (είναι άλλωστε και το μόνο προσόν τους) το μόνο που ξέρουν να κάνουν είναι να κουνάνε το κεφάλι τους και να γέρνουν δεξιά και αριστερά, ανάλογα με το πού βρίσκονται οι αντίπαλοι, γεγονός που καταντάει αρκετά μονότονο και εκνευριστικό, δείχνοντας την προχειρότητα των κατασκευαστριών εταιριών στο συγκεκριμένο τομέα.

ΗΧΟΣ

Δυστυχώς, σε αντίθεση με τον τομέα των γραφικών ο ήχος δεν φαίνεται να ανήκει στα δυνατά σημεία αυτού του τίτλου. Η Promethean Designs και η Interplay κατανάλωσαν όλες τις δυνάμεις τους στη δημιουργία των γραφικών και αμέλησαν τον αρκετά σημαντικό τομέα του ήχου.

Ολα τα μουσικά θέματα είναι πολύ ενδιαφέροντα και δένουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αλλά εμφανίζουν δύο σημαντικά μειονεκτήματα. Πρώτον, είναι πολύ μικρά σε διάρκεια (γύρω στα δύο λεπτά έκαστο), με αποτέλεσμα να επαναλαμβάνονται σε μεγάλο βαθμό και εκτός από την κούραση που προκαλούν (τα καημένα τα αυτάκια μου), ξαφνικά στα μισά της πίστας σταματούν και ακούτε μόνο τα samples. Δεύτερον, είναι πολύ λίγα σε αριθμό, με αποτέλεσμα οι περισσότερες πίστες να έχουν την ίδια μουσική υπόκρουση, καθιστώντας έτσι απαραίτητη την απενεργοποίηση της μουσικής του παιχνιδιού.

Οσον αφορά στα samples που έχουν χρησιμοποιηθεί στο Renegade Racers, είναι εξίσου λίγα, αλλά καλά. Κάθε χαρακτήρας έχει στη διάθεσή του τρεις ατάκες, που αναφωνεί ανάλογα με την περίσταση: μία κατά την επιλογή του στην choose your racer οθόνη και άλλες δύο όταν τον χτυπάνε οι αντίπαλοι και όταν αυτός χτυπάει τους αντιπάλους του.

Οι ήχοι τώρα του "περιβάλλοντος" δεν μπορούν να χαρακτηριστούν, μια και αφ' ενός δεν ακούγονται αν δεν χαμηλώσετε τη μουσική και αφ' ετέρου είναι πολύ λίγοι και άνευ σημασίας, με μοναδική εξαίρεση τις εκρήξεις από τις τορπίλες, οι οποίες όμως και αυτές έπειτα από λίγο καταντούν κουραστικές.

GAMEPLAY

Οπως σε όλα τα racing παιχνίδια, σημαντικός παράγοντας που συντελεί στη διασκέδαση του παίκτη είναι το gameplay και βέβαια ο χειρισμός. Χωρίς να πρωτοτυπούν, οι κατασκευάστριες του παιχνιδιού παραμένουν στις καθιερωμένες φόρμες που συναντάμε σε όλα τα παιχνίδια του είδους. Οι κέρσορες αποτελούν το τιμόνι, το γκάζι και το φρένο του οχήματός σας, προσφέροντας σταθερότητα και αξιοπιστία. Επιπροσθέτως, λόγω της ύπαρξης διάφορων power



Σε λίγο θα δούμε κάνα δεινόσαυρο. Οχι τίποτε άλλο, αλλά έχω να παίξω καιρό το Turok.

ups, τα οποία ο παίκτης μαζεύει κατά τη διάρκεια της κούρσας, προβάλλει επιτακτική η ανάγκη χρησιμοποίησης ακόμη δύο πλήκτρων, για το πρωτεύον και το δευτερεύον όπλο-αντικείμενο και, τέλος, ενός πλήκτρου για το power slide. (Μη με ρωτάτε, δεν έχω την παραμικρή ιδέα για τη χρησιμότητά του, πόσο μάλλον για την ύπαρξή του στο παιχνίδι. Προσωπικά δεν μου χρησίμευσε σε κανένα σημείο του.)

Επιπρόσθετη ευχαρίστηση προσφέρει το γεγονός ότι κάθε όχημα διαφέρει σε μικρά, αλλά ουσιώδη σημεία από όλα τα άλλα. Ετσι, λοιπόν, αν οδηγήσετε το όχημα του Bootsie, θα έχετε πρόβλημα με τις τορπίλες (τις αντιλαμβάνεται αργά) και τις στροφές, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τη Nikita, ενώ αν προσπαθήσετε να οδηγήσετε τα οχήματα των Chase και Bobby θα έχετε πρόβλημα να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους λόγω του ότι τα οχήματά τους είναι σχετικά αργά. Βέβαια, το όχημα με το οποίο δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα και είναι



Ούτε Mario να παίζαμε.



Και να προσπαθήσετε, δεύτεροι δεν βγαίνετε!

μακράν το καλύτερο του παιχνιδιού είναι αυτό του Buck Billionaire. Πάντως, μια καλή και εύκολη στο χειρισμό επιλογή (ιδιαίτερα για αρχάριους) είναι αυτή του Yippee. Αν και το σαραβαλάκι του δεν έχει καλή επιτάχυνση και είναι σχετικά βαρύ, είναι αρκετά σταθερό και ο συνδυασμός του με turbo είναι κορυφαίος.



3, 2, 1 GO!!!

Εκτός όμως από το χειρισμό, στο gameplay ενός παιχνιδιού συμβάλλει σημαντικά και η ύπαρξη special features, από τα οποία το Renegade Racers είναι γεμάτο. Πρέπει να τονιστεί η αξία των αντικειμένων που υπάρχουν σε κάθε πίστα, τα οποία μπορεί ο παίκτης να συλλέξει και να χρησιμοποιήσει προς όφελός του. Τα αντικείμενα αυτά χωρίζονται σε επιθετικά και αμυντικά, η καινοτομία όμως έγκειται στο γεγονός ότι η συλλογή του ίδιου αντικειμένου δύο ή και περισσότερες φορές, ενώ ήδη υπάρχει στο inventory σας, συντελεί στην αύξηση της δύναμής του. Ετσι, λοιπόν, έχουμε στην κατηγορία των επιθετικών αντικειμένων τις τορπίλες, οι οποίες κινούνται ευθεία, με αποτέλεσμα να μπορούν εύκολα να αποφευχθούν, και τις upgraded τορπίλες, οι οποίες ακολουθούν το στόχο τους (και χτυπούν τον πλησιέστερο σε εσάς), αποφεύγονται δύσκολα και προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο. Πάντως, μην τρομοκρατηθείτε μόλις κάποιος από τους αντιπάλους σας σάς "κεράσει" τορπίλη, αφού θα εμφανιστεί ένας στόχος τον οποίο με διάφορους (εύκολους) χειρισμούς μπορείτε να αποφύγετε. Εξέχουσα σημασία κατέχουν και οι νάρκες, οι οποίες ρίχνονται προς τα πίσω και μόλις ο άτυχος και ανυποψίαστος παίκτης πέσει πάνω τους... μπουμ!!! Οι upgraded τώρα μορφές προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά και έχουν μεγαλύτερο area of affect (αρκετά χρήσιμο, μια και οι αντίπαλοί σας δεν πρόκειται να σας αφήσουν να προηγηθείτε πολύ, αλλά θα σας ακολουθούν όλοι μαζεμένοι πίσω σας). **Tip:** Οι νάρκες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες αν τις αφήσετε αμέσως μετά τις κλειστές στροφές, όπου δεν υπάρχει ορατότητα και... ο νοών νοείτω. Προσοχή! κατά τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και ο υπολογιστής!

Τα αμυντικά αντικείμενα είναι πιο πολλά και -κατά την ταπεινή μου γνώμη- πιο χρήσιμα από τα επιθετικά, μια και η καλή άμυνα συντελεί στη δημιουργία ισχυρής επίθεσης. Πρώτα απ' όλα έχουμε την ασπίδα, η οποία προστατεύει τον παίκτη από τις επιθέσεις των αντιπάλων. Αυτά όμως στη level 1 μορφή, γιατί στη level 2 το όχημά σας μπαίνει σε stealth mode, γεγονός που εμποδίζει τους αντιπάλους να σας βάλουν στο στόχαστρό τους. Επειτα υπάρχουν το medi-pak, το οποίο προφανώς θεραπεύει εν μέρει στη level 1 μορφή τη ζημιά στο χαρακτήρα σας και στη level 2 πλήρως τον παίκτη, και τα turbo. Τα τελευταία βοηθούν σημαντικά στην προσπάθειά σας να περάσετε πρώτοι. Οπως όλα τα αντικείμενα, έτσι και τα turbo έχουν τρεις μορφές: η πρώτη αυξάνει κατά 10% την ταχύτητα του οχήματός σας, η δεύτερη κατά 15% και, τέλος, η τρίτη προσθέτει 20% επιπλέον προώθηση στο σαραβαλάκι σας. Τέλος, υπάρχει και το ερωτηματικό, το οποίο έχει διάφορες συνέπειες, τόσο σε εσάς όσο και στους αντιπάλους σας. Το αντικείμενο αυτό ενεργοποιείται αυτόματα μόνο του μόλις το συλλέγετε, οπότε θα εμφανιστεί μία αντίστροφη μέτρηση 3, 2, 1 πάνω από τους χαρακτήρες που θα επηρεαστούν. Εάν λοιπόν εμφανιστεί πάνω από εσάς, αρχίστε να προετοιμάζεστε...

Το Renegade Racers είναι ένα αρκετά πολυδιάστατο παιχνίδι, διότι υπάρχουν αρκετές έως πολλές διαφορετικές επιλογές στο gameplay. Αρχικά έχουμε τη New Arcade Game, η οποία αποτελεί την κεντρική επιλογή. Σε αυτήν την κατηγορία ο παίκτης θα αγωνιστεί σε 32 έως 48 αποστολές, ανάλογα το επίπεδο

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ RENEGADE RACERS



δυσκολίας που έχει επιλέξει, και μέσω αυτής θα ξεκλειδωθούν οι υπόλοιπες πίστες και οι κρυφοί χαρακτήρες. Στην Quick Race επιλογή μπορούν να "τρέξουν" ένας ή δύο παίκτες. Αρχικά σε αυτήν την κατηγορία είναι διαθέσιμη μόνο μία πίστα, αλλά κάθε φορά που κερδίζεις έναν αρχηγό ξεκλειδώνεται ακόμη μία πίστα, με μέγιστο αριθμό τις έξι. Στη High Score Race ο παίκτης καλείται να ξανατρέξει την αγαπημένη του πίστα (από αυτές που ήδη έχει ολοκληρώσει στο Arcade mode) με σκοπό να σπάσει το ρεκόρ της, το οποίο μπορεί να είναι χρόνος, πλήθος αντικειμένων κ.ά.

Τέλος, υπάρχει η επιλογή Party Play, όπου μπορούν να διαγωνιστούν μέχρι και οκτώ παίκτες, αλλά όχι λιγότεροι από δύο. Αν οι παίκτες είναι ακριβώς δύο, τότε το παιχνίδι πάει κατευθείαν στον τελικό. Αν είναι περισσότεροι από δύο, τότε συνδυάζονται ανά δύο και "τρέχουν" σε δύο αγώνες. Οποιος παίκτης συγκεντρώσει την υψηλότερη βαθμολογία, περνάει στην επόμενη φάση.

Σε οποιεσδήποτε από τις προαναφερόμενες κατηγορίες και αν αγωνιστείτε οι πίστες είναι έξι στο σύνολό τους και εμφανίζονται με δύο μορφές, μέρας και νύχτας. Δυστυχώς για εμάς όλες είναι αρκετά μικρές και πολύ εύκολες, με αποτέλεσμα να καταντούν βαρετές, αφού τις μαθαίνετε απέξω και δεν υπάρχει καθόλου πρόκληση. Σε καθεμία από τις πίστες ο παίκτης εκτός από το να τερματίσει καλείται να συλλέξει χιονάνθρωπους και κρυστάλλους, να κάνει άλματα συνολικού μήκους που να ξεπερνάει κάποιο όριο και διάφορα άλλα. Ετσι υπάρχει σχετική ποικιλία, που καλύπτει εν μέρει την έλλειψη περισσότερων πιστών.

Ας δούμε μερικές χαρακτηριστικές αποστολές: Στην Battle Race οι παίκτες έχουν ως σκοπό να κυνηγήσουν τους αντιπάλους τους και να τους στείλουν στο "πυρ το εξώτερον"! Στην Check Point Challenge προσπαθείτε να τερματίσετε πρώτοι, ενώ μετράει αντίστροφα ο χρόνος και ανανεώνεται στα Checkpoints. Στην Air Time Challenge κάνετε άλματα από τις ράμπες που έχουν στηθεί μέσα στην πίστα έτσι ώστε να συμπληρώσετε το προκαθορισμένο air time. Αρκετά πρωτότυπη ως ιδέα αποστολής είναι και η Drop Zone, όπου ο παίκτης καλείται να πραγματοποιήσει άλματα από τις ράμπες που υπάρχουν μέσα στην πίστα και να χτυπήσει τους στόχους που υπάρχουν, έτσι ώστε να συγκεντρώσει την κατάλληλη βαθμολογία προκειμένου να προκριθεί. Εξίσου αξιόλογη είναι και η ύπαρξη αποστολών, όπως οι Treasure Hunt και Dodgems, στις οποίες πρέπει να μαζέψετε έναν αριθμό αντικειμένων για να προκριθείτε και να αποφύγετε κάποιον αριθμό αντικειμένων. Τέλος, πρέπει να επισημανθεί το χαμηλό AI του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΕΝΟΣ ΖΟΥΖΟΥΝΙΟΥ!

Καιρό είχα να δω bug σε racing game και, τελικά, το συνάντησα στο Renegade Racers. Το εν λόγω "ζουζουνάκι" δεν επιτρέπει, τουλάχιστον στη Viper 550 μου, σε 800x600 να απεικονιστούν όλα τα γραφικά. Πιο συγκεκριμένα, στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα δεν εμφανίζεται το πρόσωπο του χαρακτήρα πάνω στον οποίο βρίσκεται ο κέρσορας, γεγονός που δεν επηρεάζει σημαντικά. Ωστόσο και στο παιχνίδι συμβαίνει το ίδιο, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την τρίτη αποστολή, κατά την οποία σε 800x600 ανάλυση το μόνο που φαίνεται είναι το νερό, το όχημά σου και τα power ups, ενώ όλα τα υπόλοιπα απεικονίζονται μαύρα. Δυστυχώς για εσάς αλλά και για εμένα στο site δεν υπάρχει ακόμα κάποιο patch και αυτό γιατί στην Interplay το παιχνίδι φέρει το χαρακτηρισμό -άκουσον άκουσον- "coming soon", ενώ έχει ήδη κυκλοφορήσει στα καταστήματα!!! Οπως και να έχει το πράγμα, το πρόβλημα διορθώνεται αν αυξήσετε την ανάλυση και την κάνετε είτε 1.024x768 είτε 1.152x864, πρέπει όμως να έχετε στη διάθεσή σας ένα υπερμηχάνημα για να το τρέξει αλλιώς...







Κάπως έτσι είναι και οι εφιάλτες μου, μόνο που αντί για σκελετούς βλέπω αρχισυντάκτες...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ολοκληρώνοντας, το Renegade Racers, πέραν των εκπληκτικών background γραφικών του, μου άφησε το συναίσθημα της απογοήτευσης. Είναι κρίμα μεγάλα ονόματα στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης, να παίρνουν μια πρωτότυπη ιδέα, που μπορεί να πιάσει στην αγορά αν δουλευτεί σωστά, και να την επεξεργάζονται γρήγορα και πρόχειρα, προκειμένου κυκλοφορήσει στην αγορά το συντομότερο δυνατό. Το Renegade Racers δεν είναι ο τίτλος που θα κρατήσει τον gamer κολλημένο στο monitor του για καιρό. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	68

75



Σίγουρα όχι η καλύτερη επιλογή, ωστόσο ίσως σε κάποιους να αρέσει.

HINTS & TIPS

Γεια σας, φίλοι της στήλης "Hints'n'Tips". Πάλι μαζί από τις γνωστές σας πλέον σελίδες με ό,τι νεότερο υπάρχει για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια που εξακολουθούν να σας αντιστέκονται. Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε την πολυπόθητη -αν κρίνω από τα τηλεφωνήματά σας- διόρθωση για τους κωδικούς του Rally Championship 2000, καθώς και tips από τον αναγνώστη μας Ιάσονα Σιούτη, ο οποίος δεν ανήκει στην κατηγορία των παθητικών αναγνωστών, αλλά σε αυτή των ενεργών. Μπράβο, Ιάσονα, μακάρι το παράδειγμά σου να το ακολουθήσουν κι άλλοι.

Ο Κλεπταποδόχος

LE MANS 24 HOURS

Ξεκινάμε με ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος. Αν λοιπόν δεν είστε σε θέση να αντεπεξέλθετε στις ιδιαιτερότητες του περίφημου αυτού αγώνα, ιδού μερικά κόλπα. Τα cheats που ακολουθούν πρέπει να τα δώσετε ως όνομα οδηγού. Αν πράξατε σωστά,





θα δείτε την οθόνη να αναβοσβήνει και να δείχνει "σπασμένη". Επίσης, ορισμένα από τα cheats θα σας οδηγήσουν αυτόματα σε ορισμένες pre race screens, γεγονός που δεν πρέπει να σας ανησυχήσει.

- **ALLTHECARSNOW:** Εχετε πρόσβαση σε όλα τα οχήματα στο Arcade Mode.
- **ALLTRACKSPLEASE:** Εχετε πρόσβαση σε όλες τις πίστες στο Arcade Mode.
- **LEMANSOFFERS:** Επιλέγετε ανάμεσα από οποιαδήποτε οχήματα GT1 και GT2 στο Le Mans mode.
- **MAKEITPEASY:** Τρέχετε σε αγώνα μίας σημαίας (1 Lap) στο Le Mans mode, προκαλώντας ταυτόχρονα προβλήματα στα υπόλοιπα αυτοκίνητα.
- **MAKEITNORMAL:** Απενεργοποιεί το παραπάνω cheat.
- **TOYOTA1999:** Τρέχετε για λογαριασμό της Toyota Team.
- **1999AUDI:** Παίρνετε το μυστικό αυτοκίνητο Audi Prototype.



- **19BMW99:** Παίρνετε το μυστικό αυτοκίνητο BMW Prototype.
- **DEBORALM:** Μπαίνετε στη μυστική Debora Racing Team.
- **DEBORACING:** Τρέχετε για την παραπάνω ομάδα στο Le Mans mode.
- **1999CHEATCARS:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα πρωτότυπα GT1 και GT2 αυτοκίνητα.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Σε προηγούμενο τεύχος (114) παρουσιάστηκαν οι κωδικοί γι' αυτό το παιχνίδι, με τη διαφορά όμως ότι δεν λειτουργούσαν. Ο λόγος ήταν μία λανθασμένη διευκρίνιση στο πού έπρεπε να τοποθετηθούν οι κωδικοί. Δώστε λοιπόν ένα από τα παρακάτω ως όνομα του 4ου οδηγού (παίκτη). Θα πρέπει να ακούσετε ένα σύντομο κορνάρισμα - σημάδι πως όλα έγιναν σωστά. Για όσους τώρα δεν έχετε για κάποιον





λόγο τους κωδικούς αυτούς, σας τους (ξανά)δίνω στη συνέχεια:

- **World class:** Πρόσβαση στο A8 Championship.
- **Turbo challenge:** Κάνει τα A8 Cars διαθέσιμα στο Single Race και Time Trial mode.
- **Max power:** Σας δίνει ένα μυστικό Citroën WRC Car.
- **Throw me a bone:** Σας δίνει το Citroën Saxo WRC.
- **Give me time:** Σας δίνει 1 επιπλέον διαθέσιμο λεπτό για χρόνο επισκευής.

THIEF GOLD

Ο κλέφτης, λοιπόν, έγινε... χρυσός λίγο προτού περάσει στην εποχή του μετάλλου (ο τίτλος του Β' μέρους ονομάζεται Thief 2: The Metal Age). Παρακάτω θα βρείτε μερικά κολπάκια για το παιχνίδι, που πιστεύω ότι θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα.



Δημιουργία επιπέδου

Τι λέτε, θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικά σας επίπεδα; Αν ναι, τότε δεν έχετε παρά να πράξετε ως εξής: Αφού εγκαταστήσετε το παιχνίδι στο σύστημά σας (πλήρης εγκατάσταση), ανοίξτε το CD του παιχνιδιού, πηγαίνετε στο directory Goodies (όχι, μην περιμένετε να βρείτε κανένα burger ή Club Sandwich εκεί) και αποσυμπιέστε (unzip) το αρχείο DromEd στο directory που προηγουμένως εγκαταστήσατε το παιχνίδι. Αφού το κάνετε αυτό, θα μπορείτε πλέον να δημιουργήσετε τα δικά σας επίπεδα και τις δικές σας αποστολές.

Πέρασμα επιπέδου

Αν δυσκολεύεστε σε κάποιο επίπεδο και δεν έχετε την υπομονή να το παλέψετε περισσότερο, τότε δεν έχετε παρά να πατήσετε ταυ-





τόχρονα τα πλήκτρα CTRL, ALT, SHIFT και END. Αυτομάτως θα μεταφερθείτε στο αμέσως επόμενο επίπεδο. Προτού όμως μπείτε στον πειρασμό να πραγματοποιήσετε το ανωτέρω, θα πρέπει να γνωρίζετε πως με αυτό τον τρόπο δεν θα πάρετε καθόλου χρήματα από την αποστολή που περάσατε.

TEST DRIVE 6

Αραγε είστε καλοί οδηγοί; Μήπως δεν μπορείτε να οδηγήσετε ακόμα λόγω ηλικίας. Ε, και τι με αυτό; Αφού υπάρχει η σειρά Test Drive, έχετε τη δυνατότητα να τεστάρετε -εικονικά- τις ικανότητές σας (πώς είπατε, προτιμάτε το Carmageddon; Καλά, εντάξει). Εδώ, πάντως, σας έχω μερικά κολπάκια





για το 6ο μέρος της σειράς. Δείτε και πράξτε:

• **Σταματήστε το bomber mode**
Πιάστε όλους τους Speeders στις πίστες των πόλεων του Παρισιού, της Ρώμης, της Νέας Υόρκης, του Χονγκ Κονγκ και του Λονδίνου στο cop chase mode.

• **Honda Bike**
Αντί για το όνομά σας δώστε "Honda XR" και θα οδηγήσετε τη μηχανή της Honda.

• **Περισσότερα χρήματα**
Αντί για το όνομά σας δώστε "AKJO" και θα επιβραβευθείτε με 6.000.000 δολάρια!

AGE OF RIFLES

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, θα πρέπει να ξεκινήσετε το παιχνίδι από παράθυρο DOS, δίνοντας μετά το εκτελέσιμο αρχείο την παράμετρο που θέλετε ή ορίζοντας τη





σχετική παράμετρο από το shortcut του παιχνιδιού (σε προηγούμενα τεύχη έχει αναφερθεί η μέθοδος αυτή). Δώστε λοιπόν ένα από τα ακόλουθα, έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο "επίτευγμα".

• **DEBUG:** Debug Mode
• **QUICK:** Απαλλάσσεστε από τις χρονικές καθυστερήσεις.
• **REACTIONS-:** Μειώνεται η ταχύτητα ανταπόκρισης στις εντολές.
• **REACTIONS+:** Αυξάνεται η ταχύτητα ανταπόκρισης στις εντολές.
• **QUIET:** Απενεργοποιεί τον ήχο.

DAMAGE INC.

Να και ένα παιχνίδι το οποίο είναι διατεθειμένο να προκαλέσει... ζημιές! Παρακάτω θα βρείτε αρκετά tips για αυτόν τον τίτλο. Δεν μπορεί, όλο και κάποιο θα σας χρειαστεί, έτσι δεν είναι; Για καθένα από αυτά θα πρέπει, με την



ενεργοποίησή τους, να ακούσετε τον ήχο ενός τζαμιού που σπάει - σημάδι που επιβεβαιώνει την ενεργοποίηση. Τέλος, τα ακόλουθα θα τα πράξετε την ώρα που παίζετε το παιχνίδι, εκτός και να αναφέρεται κάτι άλλο.

• **Αποκτήστε πρόσβαση στις κάρτες:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "axes".
• **Εναλλακτική οπτική γωνία:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο



Ctrl και γράψτε "phish".
• **Ολοκληρώστε τους σκοπούς της αποστολής σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "ext".
• **Μεγαλώστε την οπτική περιοχή σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "vomit".
• **Αποκτήστε ένα φλογοβόλο:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "tozt".



• **Ακινητοποιήστε τους αντιπάλους σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "klatu".
• **Αποκτήστε πλήρη οπλισμό:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "arm".
• **God Mode:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "atheist" ενώ παίζετε.
• **Αποκτήστε μερικές χειροβομβίδες:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "horse".
• **Αποκτήστε υπέρυθρη όραση:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "acid".
• **Αν θέλετε να δείτε τις διάφορες τοποθεσίες στο χάρτη:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "blue".
• **Αποκτήστε ένα M-16 Machine Gun και τον οπλισμό του:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "xse".
• **Αποκτήστε ένα MP5N Machine Gun και τον οπλισμό του:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "vent".
• **Πρόσβαση σε αποστολές αυτοκτονίας:** Κρατήστε πατημένο τα πλήκτρα Ctrl και M στο κεντρικό μενού.
• **Για να δείτε τους αντιπάλους σας και τα αντικείμενα να απεικονίζονται στο χάρτη:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "godeye". Οι αντίπαλοί σας θα συμβολίζονται με πράσινες κουκκίδες και τα αντικείμενα με άσπρες.
• **Επιπλέον οξυγόνο:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "oxy".
• **Για να βρουν όλα τα μέλη της ομάδας σας την... υγειά τους:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "phnx" ή "medic".
• **Για να βρείτε εσείς την...**

HINTS & TIPS

υγειά σας: Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "hell".

- **Αποκτήστε έναν εκτοξευτή ρουκετών και οπλισμό:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "deth".
- **Επιλογή αποστολής:** Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Alt και Ctrl στο κυρίως μενού.
- **Πέρασμα της τρέχουσας αποστολής:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "soia".
- **Σκοτώστε το 1ο μέλος της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "ksa".
- **Σκοτώστε το 2ο μέλος της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "ksb".
- **Σκοτώστε το 3ο μέλος της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "ksc".
- **Σκοτώστε το 4ο μέλος της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "ksd".
- **Για να τρελάνετε τα μέλη της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "hdcs".
- **Για να αποκτήσει η ομάδα σας όλα τα όπλα:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "thrill".
- **Για να επαναστατήσουν όλα τα μέλη της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "nimrod".
- **Για να μιλήσετε με τα μέλη της ομάδας σας:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "chat".
- **Για να αποκτήσετε super άλμα:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "asd".
- **Για να αποκτήσετε δύο πιστόλια με εξοπλισμό:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "woo".
- **Για να αποκτήσετε 2 shoguns και οπλισμό:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και γράψτε "freedom".

DRAGONFIRE: WELL OF SOULS

Πώς λέμε το πηγάδι των ευχών; Εδώ έχουμε το πηγάδι των... ψυχών.





Αν θέλετε, λοιπόν, μπορείτε να δώσετε οπουδήποτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς, για να επιτύχετε το ανάλογο αποτέλεσμα.

- **/clan69:** Αποκτάτε τη Clan 69.
- **/restorelife:** Ανακτάτε τη χαμένη ζωή σας.
- **/godmode:** Τι να είναι άραγε;
- **/invisible:** Γίνεστε αόρατοι.
- **/changelevel:** Αλλάζετε επίπεδο στο παιχνίδι.

MECH COMMANDER GOLD

Άλλο ένα "χρυσό" παιχνίδι φιλοξενείται σε αυτήν εδώ τη στήλη. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία: Πηγαίνετε στο directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι και βρείτε το αρχείο windows.fit, αντιγράψτε το (στο ίδιο directory) και κατόπιν μετονομάστε το σε ixtlriimceourl, όπως ακριβώς το βλέπετε. Από εδώ και πέρα μπορείτε να κάνετε τα παρακάτω:





- **Τελειώστε την τρέχουσα αποστολή:** Κατά τη διάρκεια της μάχης πατήστε τα πλήκτρα Ctrl, Alt και W.
- **Απεριόριστα χρήματα:** Στη Logistic Phase γράψτε τη λέξη "poundofflesh". Με αυτό τον τρόπο αποκτάτε αμέσως 1.000.000 RP.
- **Γίνετε αόρατοι:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε τη λέξη "osmium". Τώρα οι εχθροί σας δεν θα μπορούν να σας δουν και να σας επιτεθούν.
- **Αποκτήστε τη μέγιστη δύναμη όπλων για τους MechWarriors:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε "deadeye".
- **Επιδιορθώστε τις ζημιές, και ανακτήστε το χαμένο οπλισμό:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε "lorrie".
- **Δείτε ολόκληρο το χάρτη:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε τη... λεξούλα "mineeyeshaveseentheglory".
- **Διασώστε όλους τους mechs σε ένα επίπεδο:** Ενώ βρίσκεστε στη Logistic Phase γράψτε "glenrocksthehouse".
- **Δείτε το Framerate:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε "framegraph".
- **Αποκτήστε απεριόριστες πυρηνικές κεφαλές:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε "lordbunny". Στο εξής με το πάτημα του πλήκτρου B και του αριστερού κλικ μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε ελεύθερα.
- **Αποκτήστε ένα από τα όπλα:** Για να το επιτύχετε, γράψτε τη λέξη "hereitcomes". Κάθε φορά που θα κάνετε το προαναφερόμενο θα αποκτάτε και ένα διαφορετικό όπλα - μέχρι και το Sniper Canon, το οποίο δε μπορείτε να αγοράσετε στο παιχνίδι.
- **Αποκαταστήστε την υγεία των πληγωμένων πιλότων σας:** Κατά τη διάρκεια της μάχης γράψτε "healall". Αυτό ήταν!

RAYMAN FOREVER

Να και μερικοί κωδικοί γι' αυτό το χαριτωμένο παιχνιδάκι. Δώστε οπουδήποτε μέσα στο παιχνίδι ένα από τα ακόλουθα και απολαύστε το αποτέλεσμα.





- **Raylives:** Παίρνετε 99 ζωές.
- **Raypoint:** Αποκτάτε full δύναμη.
- **Goldfist:** Αποκτάτε την Golden Fist.
- **Power:** Αποκτάτε όλες τις νορμάλ δυνάμεις.
- **Gothere:** Ελεύθερη επιλογή επιπέδου.
- **Gimmelumz:** Παίρνετε 5 δωρεάν Lumz.



- **Gimmelife:** Ανακτάτε τη χαμένη ενέργειά σας στην μπάρα ζωής.
- **Points:** Γεμίζετε από ενέργεια.
- **Goldens:** Δείτε πού βρίσκονται κρυμμένα όλα τα χρυσά νομίσματα.

SEPTERRA CORE

Οι κωδικοί για το εν λόγω παιχνίδι είναι λίγο περίεργοι. Και αυτό γιατί μερικοί κωδικοί επιτρέπουν σε κάποιους άλλους να λειτουργήσουν





σωστά και απαιτείται να δοθούν πρώτοι. Στη συνέχεια βλέπετε όλους τους υπάρχοντες κωδικούς, τους οποίους δίνετε αφού πρώτα πατήσετε το πλήκτρο F12. Α, να μην το ξεχάσω. Πρώτα πρώτα πρέπει να δώσετε imarealweenie για να ενεργοποιήσετε τα cheats, αλλιώς είναι μάταιος κόπος να το προσπαθήσετε. Οι κωδικοί που ακολουθούν είναι αυτοί που λειτουργούν μετά το γράψιμο του ανωτέρω:

- **Enemies:** Σας δείχνει τα hit points των εχθρών σας.
- **Sight:** Σας δείχνει τη γραμμή όρασης.
- **Spy:** Δείχνει τους debug αριθμούς

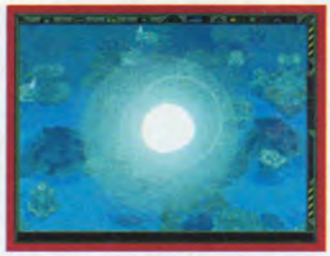
Οι κάτωθι κωδικοί μπορούν να δοθούν ανά πάσα στιγμή, χωρίς να έχει δοθεί ο αρχικός:

- **Makethemstopmommie:** Οι εχθροί σας δεν επιτίθενται!
- **Hidetext:** Αποκρύπτει τα text της ομιλίας.
- **Fps:** Σας δείχνει τα Frames Per Second.
- **Mapmaker:** Σας δείχνει το χάρτη σε BMP Format.

SUBMARINE TITANS DEMO

(του Ιάσονα Σιούτη)

Διαλέξτε τους White Sharks. Κατασκευάστε τα απαραίτητα κτίρια έτσι ώστε να φτιάξετε ένα silo για πυρηνικούς πυραύλους. Στη συνέχεια φτιάξτε έναν πυρηνικό πύραυλο και κάνετε κλικ στο silo. Στο μενού ικανοτήτων του κτιρίου έχει εμφανιστεί ένα εικονίδιο στο οποίο, εάν κάνετε κλικ, μετατρέπει το δείκτη του ποντικού σε στόχαστρο. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να επιλέξετε το στόχο σας. Αφού το πράξετε, ο κέρσορας θα επανέλθει στη κανονική μορφή του. Εχοντας επιλεγμένο το silo, θα παρατηρήσετε πως το εικονίδιο που κάνατε κλικ κάνει περίπου 3 δευτερόλεπτα έως ότου απενεργοποιηθεί. Στο χρόνο αυτό, εάν κάνετε ξανά κλικ, σας δίνεται ξανά η δυνατότητα επιλογής στόχου, χωρίς να έχετε κατασκευάσει δεύτερο πύραυλο. Εντούτοις και δεύτερος πυρηνικός πύραυλος θα εκτοξευθεί στο στόχο που θα θέσετε. PC





ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABOMINATION	117
AGE OF EMPIRES 2	111
AGE OF WONDERS	116
ANNO 1602	110
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BATTLEZONE 2	115
BRAVEHEART	111
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116
CLOSE COMBAT III	110
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115
CUTTHROATS	115
DARKSTONE	110
DEER HUNTER 3	113
DELTA FORCE 2	114
DESCENT: FREESPACE 2	115
DRAKAN	109
DRIVER	115
DUNGEON KEEPER 2	109, 111
EXPANDABLE	111
FALCON 4.0	112
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115
FIFA 2000	112
FINAL FANTASY VII	112,115
FLANKER 2.0	116
FORCE 21	114
FUTURE COP: LAPD	110
GP 500	116
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GRAND THEFT AUTO 2	112
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114
HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA	117
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS)	109
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113,114
JAGGED ALLIANCE 2	110
JAZZ JACKRABBIT: THE SECRET FILES	117
LABYRINTH OF LIGHT	117
LEGO RACERS	113
LEGO ROCK RAIDERS	116
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	115
MIGHT & MAGIC VII	110
MORTYR	116
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 4	113
NERF ARENA BLAST	117
NHL 2000	112
NOCTURNE	110,113
PANZER COMMANDER	117
PHARAOH	114, 115
PREMIER MANAGER 99	109
QUAKE 3 ARENA	114
RAGE OF MAGES	107
RAGE OF MAGES 2	109
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
REVENANT	114
RESIDENT EVIL 2	115
RE-VOLT	110
SEVEN KINGDOMS 2	117
SHADOW COMPANY	114
SLAVE ZERO	117
SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)	117
STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
SYSTEM SHOCK 2	109
SWAT 3	113
TA KINGDOMS	109
TARZAN	114
THE SIMS	117
TOMB RAIDER 4	114
TOY STORY 2	116
TZAR (DEMO)	117
UNREAL TOURNAMENT	113
URBAN CHAOS	115
VIRUS 2000	117
WHEEL OF TIME	116
WORLD WAR II: G.I.	117
X-WING ALLIANCE	110

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
ΜΕΡΟΣ Α'

Σε αυτό το τεύχος θα ακολουθήσουμε τα βήματα του Corporal Adrian Shephard, καθώς αυτός οδεύει ολοένα πιο βαθιά στα άπειρα εργαστήρια του Black Mesa Research Facility. Χωρίς καθυστερήσεις, λοιπόν, η περιπέτεια αρχίζει...

Του "Drill Instructor" Γιώργου Κυριακού

Είναι αναγκαίο να περάσετε το Boot Camp προτού αρχίσετε το παιχνίδι, καθώς παίζει ρόλο στο σενάριο και παράλληλα σας μαθαίνει τις καινούριες δυνατότητες του Opposing Force (π.χ. σκαρφάλωμα σκοινιού). Να θυμάστε ότι σχεδόν όλα τα όπλα έχουν και μια δευτερεύουσα λειτουργία, η οποία ενεργοποιείται με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Επίσης, αναγκαίο είναι να κάνετε συνεχώς save, ακόμα και αν έχει γίνει autosave από το παιχνίδι. Τα autosaves σβήνονται με το που τελειώνει κάθε πίστα. Έχετε υπόψη τα κουμπιά F6 και F7. Το πρώτο κάνει quicksave, ενώ το δεύτερο quickload. Ειδικά το πρώτο συνιστώ να το χρησιμοποιείτε συνεχώς.

WELCOME TO BLACK MESA

Ξεκινάτε στο αναρρωτήριο, όπου διαπιστώνετε ότι δεν έχετε κανέναν οπλισμό και καμία προστασία. Ο άμεσος στόχος σας, όπως επισημαίνει και ο επιστήμονας που σας έσωσε, είναι να βρείτε τον ασύρματο κοντά στην περιοχή όπου έπεσε το Osprey και να ζητήσετε βοήθεια.

Βγείτε από το δωμάτιο, προχωρήστε στο χωλ και περάστε μέσα από τη μεγάλη πόρτα. Δείτε τους επιστήμονες που μεταφέρουν έναν διοικητή στο φορείο. Τρέξτε ίσια μετά από το τραπέζι και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο, όπου φυλάσσονται πτώματα στρατιωτών. Ακούστε τις παρατηρήσεις του επιστήμονα για τους εξωγήινους και στη συνέχεια πάρτε το Power Combat Vest (PCV) από το τραπέζι στο τέλος του δωματίου στα δεξιά. Το PCV είναι το αντίστοιχο Hazard Suit του πρώτου Half-Life. Βγείτε από αυτό το δωμάτιο και προχωρήστε αριστερά. Θα βρείτε ένα κλειδωμένο δωμάτιο, όπου μέσα υπάρχει ένας επιστήμονας που εκτελεί ένα PET scan σε έναν μεταλλαγμένο στρατιώτη. Μόλις ο τελευταίος σπάσει το τζάμι, δεν έχετε παρά να τρέξετε, γιατί δεν έχετε καθόλου οπλισμό. Τρέξτε ίσια, κατεβείτε τις σκάλες και μιλήστε στο χοντρό φρουρό. Ακούστε τι έχει να πει και μια και έχετε φορέσει το PCV, σας αφήνει να περάσετε από την πόρτα ασφαλείας (απλώς καθοδηγήστε τον στο access panel δίπλα από την πόρτα).

Προχωρήστε στο μικρό διάδρομο και μόλις δείτε το πεσμένο ηλεκτροφόρο καλώδιο, σταματήστε και πάρτε σιγά σιγά το γαλλικό κλειδί-wrench (με δεξί κλικ τα χτυπήματά σας είναι πιο δυνατά), που είναι σχεδόν δίπλα του. Το επόμενο δωμάτιο είναι παγιδευμένο με θανατηφόρες ακτίνες laser. Αποφύγετέ τες, σκύβοντας κάτω από την πρώτη και πηδώντας πάνω από τη δεύτερη. Μία μοβ ακτίνα εμποδίζει τη διαφυγή σας από τις σκάλες, γι' αυτό θα πρέπει να σπάσετε τον καθρέφτη που ανακλά την ακτίνα και τη στέλνει στις σκάλες με το wrench. Μετά τη διακοπή παροχής ηλεκτρικού στο δωμάτιο, μπορείτε άνετα να ανέβετε τις σκάλες. Εάν ο φωτισμός δεν είναι αρκετός για εσάς, πατήστε το F για να ενεργοποιήσετε τη νυχτερινή όραση (Night-Vision). Μετά τις σκάλες, λίγα ενοχλητικά headcrabs θα σας ορμήξουν από το ταβάνι, γι' αυτό να είστε προετοιμασμένοι. Τρέξτε ίσια και στο επόμενο δωμάτιο φροντίστε να αποφύγετε την υγρή ουσία στο πάτωμα. Στο τέλος άλλο ένα headcrab θα προσπαθήσει να σας αιφνιδιάσει. Στρίψτε στη γωνία και από το παράθυρο παρακολουθήστε τον G-man να μιλά σε έναν φρουρό του Black Mesa Research Facility (BM-RF). Τσαντισμένος προφανώς, ο G-man φεύγει αλλά ο φρουρός δεν πρόκειται να σας ανοίξει. Το πρώτο



Μετακινήστε την πλατφόρμα λίγο δεξιά και μετά πηδήξτε στο μέρος όπου ήταν το headcrab.



Πυροβολήστε το κόκκινο κιβώτιο και κατεβείτε από τα σκαλιά στο τέλος του χωλ.

συναίσθημα εγκατάλειψης και προδοσίας αρχίζει να σχηματίζεται. Αριστερά από την πόρτα και κάτω από τις σκάλες υπάρχουν κιβώτια. Σπάστε τα και πάρτε το περιεχόμενό τους. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε από την ξεκλείδωτη πόρτα.

Τρέξτε και ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας. Θα θυμάστε ότι κάπου εδώ είδατε στην εισαγωγή να σας μεταφέρει ο Medic και να πεθαίνει ένας άλλος στρατιώτης προτού λιποθυμήσετε. Δεξιά σας τρέξτε και πηδήξτε απέναντι, κάτω από τον σπασμένο διάδρομο. Εδώ είναι καλό να κάνετε αμέσως Quicksave με κάθε επιτυχές πήδημα. Προχωρήστε στο μονοπάτι, πηδώντας όπου χρειαστεί πάνω από τα γκρεμισμένα μέρη. Μόλις καταφέρετε να ανεβείτε ξανά στην πλατφόρμα που ήσαστε, πάρτε το μαχαίρι από τον νεκρό εξωγήινο. Πηδήξτε απέναντι από την γκρεμισμένη γέφυρα και ανοίξτε την πόρτα. Χρησιμοποιήστε τη Night-Vision και σκοτώστε ό,τι κινείται μέσα στο δωμάτιο. Δεξιά υπάρχει μία ρωγμή. Σκύψτε και προχωρήστε μέχρι να βγείτε σε ανοικτό χώρο. Μόλις βγείτε, τρέξτε προς το πεσμένο ελικόπτερο μετά τους σωλήνες. Κάνετε μια αυτοψία στο χώρο του ατυχήματος, αλλά μείνετε μακριά από το φράχτη. Το ελικόπτερο μπορεί να τον έχει σχεδόν γκρεμίσει, αλλά δεν παύει να είναι ηλεκτροφόρος. Αν πλησιάσετε λίγο κοντά του, θα δείτε έναν ασύρματο από την άλλη μεριά. Απομακρυνθείτε και προχωρήστε δεξιά, μπαίνοντας στο χώρο πίσω από τις τεράστιες πόρτες. Σκοτώστε τα headcrabs και προχωρήστε προς την έξοδο. Σπάστε τα κιβώτια, πλησιάστε τον φράχτη και παρακολουθήστε το χοντρό φρουρό να προσπαθεί να ανοίξει την πόρτα από μέσα. Αφού πεθάνει από ηλεκτροπληξία, καταλαβαίνετε ότι και αυτός ο φράχτης είναι ηλεκτροφόρος. Σκύψτε και μπείτε μέσα στον αγωγό που βρίσκεται στον τοίχο του κτιρίου δίπλα από το φράχτη. Μόλις φτάσετε σε ένα άνοιγμα, σταματήστε και παρακολουθήστε τη συμπεριφορά του ρεύματος. Κάθε λίγα δευτερόλεπτα, η ενέργεια χτυπάει σε ένα από τα δύο διαφορετικά μέρη. Βγείτε από τον αγωγό και τρέξτε (σκύψτε αν χρειάζεται) μέσα στη συνέχεια αυτού που βρίσκεται απέναντι. Προχωρήστε και θα βγείτε μέσα στην περιοχή του φράχτη με το νεκρό φρουρό. Μην αγγίξετε τις γεννήτριες, ούτε τον φράχτη. Περπατήστε σιγά σιγά προς το νεκρό στρατιώτη και πάρτε το Desert Eagle (με το δεξί κλικ ενεργοποιείτε το laser pointer). Κοντά στον αγωγό από τον οποίο βγήκατε υπάρχει ένα κουτί με το όνομα Generator Control. Κλείστε το ρεύμα και βγείτε από τον φράχτη από την πόρτα. Επιστρέψτε στο ελικόπτερο σκοτώνοντας όλα τα τέρατα στο δρόμο. Προσπαθήστε να μη χρησιμοποιήσετε πολύ το Desert Eagle για να σώσετε σφαίρες. Περάστε απέναντι από τον κατεστραμμένο φράχτη και χρησιμοποιήστε τον ασύρματο. Η αποστολή ματαιώθηκε και πρέπει να επιστρέψετε στο ελικοδρόμιο μέσω του αποχετευτικού συστήματος. Πάρτε ό,τι καλό βρίσκεται γύρω από την περιοχή πριν να κατεβείτε από τα αριστερά.



Μπορείτε να τρέξετε στην κίτρινη σκάλα στα δεξιά, αλλά είναι προτιμότερο να περιμένετε στην αριστερή μεριά του δωματίου μέχρι να πέσει η ράμπα.

Κατεβείτε τη σκάλα και προχωρήστε προσεκτικά στους υπερυψωμένους διαδρόμους. Προσοχή στα Barnacles μη σας τραβήξουν στο ταβάνι. Στρίψτε αριστερά, ανοίξτε την πόρτα και βγείτε έξω. Στα δεξιά είναι αδιέξοδο. Ευθεία θα δείτε μία πόρτα. Μπείτε μέσα, στρίψτε στο χωλ και τρέξτε. Σκοτώστε τον εξωγήινο που σκότωσε το συνάδελφό σας και πάρτε την καραμπίνα από το πάτωμα. Προχωρήστε προς τα δεξιά και μετά στρίψτε αριστερά και κατεβείτε γρήγορα τη σκάλα. Κινηθείτε γρήγορα και σκοτώστε τον εξωγήινο πριν να σας κάνει ζημιά. Αποφύγετε τον καυτό ατμό, κατεβείτε την επόμενη σκάλα και ανοίξτε την πόρτα. Να είστε έτοιμοι να υποδεχτείτε (και να ξαποστείλετε) μερικούς ενοχλητικούς εξωγήινους. Σπάστε τα κιβώτια και κάνετε οπωσδήποτε save προτού προχωρήσετε σε οποιαδήποτε άλλη ενέργεια. Δεξιά σας υπάρχει ένα μεγάλο δωμάτιο. Μόλις μπείτε, προετοιμαστείτε για μεγάλο χαμό, αφού το δωμάτιο θα αρχίσει να καταρρέει και να γεμίζει με ραδιενεργά απόβλητα. Υπάρχουν δυο-τρεις τρόποι για να τα καταφέρετε. Ο πιο εύκολος είναι να περιμένετε κοντά στην είσοδο μέχρι η υπερυψωμένη ράμπα να πέσει. Μόλις αυτό γίνει, τρέξτε και ανεβείτε στα σίδερα στο επάνω μέρος του δωματίου. Οι πόρτες που είναι αριστερά και δεξιά είναι κλειστές. Παραμείνετε κοντά στην πόρτα με το παραθυράκι και σε λίγο θα δείτε τον G-man να σας κοιτάει μέσα από αυτό. Ακούστε τον να πληκτρολογεί κάτι και ύστερα από λίγο, η πόρτα θα ανοίξει! Προσεκτικά προχωρήστε προς την ανοικτή πόρτα και μπείτε μέσα. Αριστερά είναι το δωμάτιο όπου βρισκόταν ο G-man. Τώρα είναι άφαντος. Είστε ελεύθεροι να εκνευριστείτε λίγο... Από εκεί που μπήκατε, τώρα προχωρήστε ίσια και στα δεξιά μπείτε στον ανελκυστήρα για να κατεβείτε.



Περιμένετε λίγο και ο G-man θα σας ανοίξει την πόρτα δεξιά.

Προσεχτικά προχωρήστε μέσα στο μεγάλο δωμάτιο με τα ραδιενεργά απόβλητα. Παρατηρήστε το δωμάτιο και πάρτε τα πυρομαχικά από αριστερά σας. Πάνω στο γερανό υπάρχουν δύο κιβώτια. Το



Πηδήξτε απέναντι μόλις η φλόγα περάσει. Πατήστε το Jump Key, όταν περνάει από μπροστά σας, για να προλάβετε.

ένα από αυτά είναι γεμάτο με εκρηκτικά (το κόκκινο). Με δύο σφαίρες ανατινάξτε το. Πηδήξτε απέναντι με τη βοήθεια των κιβωτίων. Κοιτάξτε την πόρτα από την οποία μπήκατε. Στα αριστερά είναι μία μεγάλη κλειστή πόρτα, την οποία πρέπει να ανοίξετε από το κουμπί που είναι ακριβώς δίπλα. Δεν υπάρχει περίπτωση να περπατήσετε πάνω από τα απόβλητα, οπότε πρέπει να βρείτε κάτι άλλο. Πηδήξτε από την πλατφόρμα του γερανού πάνω στα κιβώτια από την απέναντι μεριά. Προσεκτικά προχωρήστε προς τα δεξιά σκοτώνοντας όλα τα headcrabs. Κατεβείτε στο έδαφος και στρίψτε αριστερά, για να πάτε στο δωμάτιο ελέγχου. Στα σκαλιά προσέξτε τα headcrabs. Στο δωμάτιο ελέγχου αναπληρώστε την τυχόν χαμένη ενέργειά σας και πατήστε αρχικά το κόκκινο κουμπί. Μετά, κουνήστε την πλατφόρμα του γερανού προς την κατεύθυνση της κλειστής πόρτας. Σταματήστε το γερανό κοντά στα κιβώτια προς τα αριστερά. Από το δωμάτιο ελέγχου, προχωρήστε στα κιβώτια που είναι μπροστά σας μέσω της χαραμάδας και μετά πηδήξτε πάνω στην άδεια πλατφόρμα. Δεξιά σας είναι ένα headcrab. Αν το αποφύγετε, θα πέσει μέσα στα απόβλητα. Πηδήξτε αριστερά, στο μέρος όπου τα χυμένα απόβλητα δεν φτάνουν. Πατήστε το κουμπί και ξαναπηδήξτε στην πλατφόρμα του γερανού. Μετά πηδήξτε στο κιβώτιο που ήταν το headcrab και από αυτό πηδήξτε μέσα στο φωτισμένο διάδρομο.

Βγαίνοντας έξω από το διάδρομο, θα βρεθείτε σε μια περιοχή απ' όπου περνάει το τρένο της Black Mesa (εισαγωγή του πρώτου επεισοδίου). Πατήστε το κουμπί για να σηκωθούν οι μπάρες και προχωρήστε ίσια. Εξερευνήστε λίγο το χώρο και μετά τρέξτε προς το μέρος του κατεστραμμένου τοίχου. Πηδήξτε μέσα στη σπασμένη υδρορροή και αφήστε τον εαυτό σας να πέσει στο βρώμικο νερό.

Αφού κατεβείτε πολλά μέτρα κάτω, στο τέλος θα πέσετε μέσα σε μια λίμνη από βρώμικο νερό. Προχωρήστε προς τα δεξιά και βρείτε την κόκκινη σκάλα. Ανεβείτε την και προχωρήστε προσεκτικά στο χωλ, αποφεύγοντας τα Barnacles. Περάστε τη γέφυρα και δεξιά έχει χειροβομβίδες και πυρομαχικά. Γυρίστε πίσω, μπείτε στο μεγάλο δωμάτιο από την πόρτα και κοιτάξτε από τη γέφυρα το ρομπότ που προσπαθεί να καθαρίσει τον γεμάτο με απόβλητα χώρο. Παρατηρήστε τις σκάλες που είναι κλειδωμένες και το συναγερμό που χτυπάει. Μετά κοιτάξτε το ρομπότ. Τα κιβώτια που βρίσκονται μέσα στα απόβλητα του κλείνουν το δρόμο. Χτυπήστε ένα από τα κόκκινα κιβώτια και ο δρόμος θα καθαρίσει. Μόλις το ρομπότ τελειώσει, κατεβείτε από τη σκάλα στο βάθος και με τη βοήθεια των κιβωτίων που επιπλέουν πηδήξτε προς το μέρος όπου υπάρχει ένα μεγάλο μηχάνημα με ένα κουμπί. Μόλις φτάσετε το στεγνό μέρος, πιέστε το κουμπί για να ξεκινήσουν οι αντλίες. Μόλις τα απόβλητα υποχωρήσουν (θα μείνουν λίγες κηλίδες) προχωρήστε προς το μέρος της μεγάλης πόρτας και ανοίξτε τη, χρησιμοποιώντας το μοχλό δίπλα. Τρέξτε μέσα στον ανελκυστήρα και πατήστε το κουμπί για να φύγετε.

Μόλις ανεβείτε στο επίπεδο που σας πήγε ο ανελκυστήρας, βγείτε έξω και σκοτώστε γρήγορα τα μεταλλαγμένα σκυλιά. Ανεβείτε τη ράμπα και θα δείτε ένα από τα τρενάκια της Black Mesa ακινητοποιημένο σε ένα απροσπέλαστο μέρος. Μην αποπειραθείτε να πηδήξετε στην ανοικτή πόρτα του. Βρείτε το μικρό τρόλεϊ που έχει μια σανίδα πάνω του. Τοποθετήστε το παράλληλα με το τρενάκι και προσπαθήστε να μην το ρίξετε στο κενό. Αν το κάνετε... load! Ανεβείτε στο τρόλεϊ, πάρτε φόρα και όταν φτάσετε στο τέλος της σανίδας, πηδήξτε μέσα στο τρενάκι! Μέχρι να σκουπίσετε τον ιδρώτα σας, η πόρτα θα κλείσει και το τρενάκι θα ξεκινήσει. Καθίστε σε κάποιο κάθισμα (πλάκα κάνω!) και απολαύστε τη διαδρομή...

"WE ARE PULLING OUT!"

Το επίπεδο αυτό ονομάστηκε από τη διαταγή που πήρατε στις αρχές του προηγουμένου, επομένως στόχος σας παραμένει να βρείτε το δρόμο σας προς το ελικοδρόμιο. Το τρενάκι θα έχει ξεκινήσει να προχωρεί και η απαλή (αλλά χαλασμένη!) γυναικεία φωνή θα σας (ξανά)ενημερώσει για τους κανονισμούς ασφαλείας και άλλα θέματα, που τις περισσότερες φορές δεν θα καταλαβαίνετε εξαιτίας της αλλοιωμένης φωνής. Καθώς προχωρείτε, εξωγήινοι θα εμφανίζονται μπροστά σας. Σκοτώστε τους ή αποφύγετε τα πυρά τους. Επειτα από λίγη ώρα θα φτάσετε σε μία πλατφόρμα όπου το τραινάκι θα ακινητοποιηθεί. Με προσοχή βγείτε έξω και σκοτώστε τα εξωγήινα τέρατα που θα εμφανιστούν πάνω από το τραινάκι. Μαζέψτε όλα τα απαραίτητα (όπλο και πυρομαχικά) και προχωρήστε αριστερά μέσα. Παρατηρήστε το χοντρομπαλά φρουρό να πασχίζει να βουτήξει σοκολάτες από το σπασμένο μηχάνημα. Πείτε στο φρουρό να σας ακολουθήσει και προχωρήστε δεξιά στις σκάλες. Αφήστε τον να καθαρίσει μόνος



Τοποθετήστε το κιβώτιο όπως στη φωτογραφία και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί από πίσω σας.

του τους εχθρούς για να μη χάνετε σφαίρες και συνεχίστε ακάθεκτος. Ανεβείτε τις σκάλες (με το φρουρό από πίσω σας) και στρίψτε προς τα αριστερά. Μόλις μπείτε στον προθάλαμο ενός δωματίου με μια κλειδωμένη πόρτα, τα φώτα θα σβήσουν. Ανοίξτε τη νυχτερινή όραση και παρακολουθήστε τα δρώμενα από το τζάμι. Μόλις το τζάμι σπάσει, μπείτε στο δωμάτιο μέσω αυτού. Τρέξτε από την άλλη μεριά της κλειδωμένης πόρτας και ανοίξτε τη για να μπει ο χοντρομπαλάς φρουρός. Εξερευνήστε το σκοτεινό δωμάτιο και πάρτε τα υπάρχοντα του νεκρού φρουρού. Προχωρήστε προς τη φωτεινή περιοχή και αφήστε το φρουρό να αναλάβει τα headcrabs. Αν όλα πάνε καλά, ο φρουρός θα ανοίξει την πόρτα που γράφει SECURITY για εσάς. Μπείτε μέσα και πάρτε τα όλα. Απέναντι από αυτήν την πόρτα υπάρχει μία άλλη κλειδωμένη. Μπορείτε να μπείτε μέσα σπάζοντας το τζάμι. Αν είστε τραυματισμένοι, ο ζωντανός επιστήμονας θα σας κάνει μια ένεση. Βγείτε από το δωμάτιο, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ίσια στον ανελκυστήρα εμπορευμάτων.

Ενεργοποιήστε τον και περιμένετε στην άκρη του κοιτάζοντας επάνω. Σε μία στιγμή, πυροβολισμοί θα αρχίζουν να ακούγονται. Μόλις φτάσετε πάνω, θα δείτε έναν συνάδελφο στρατιώτη να υποκύπτει στις πληγές του! Το ελικόπτερο πρέπει να είναι κοντά... Σκοτώστε τους εξωγήινους δολοφόνους του και πάρτε ό,τι υπάρχει στην περιοχή. Η πόρτα που γράφει SECURITY είναι κλειδωμένη. Σπάστε τα κιβώτια και γεμίστε την ενέργειά σας με το HEV Charger που είναι στον τοίχο δεξιά. Ανεβείτε στο κουτί που είναι δίπλα του, σκαρφαλώστε πάνω στο φορτιστή και σπάστε τις γρίλιες που καλύπτουν τον αεραγωγό. Σκύψτε, μπείτε μέσα και προχωρήστε ίσια, μέχρι να βγείτε σε ένα άνοιγμα. Ανεβείτε τη σκάλα τέρμα πάνω και μπείτε στη συνέχεια του αγωγού. Σπάστε το κάλυμμα του αεραγωγού για να βγείτε έξω από αυτόν. Πατήστε στο έδαφος και κολλήστε το πρόσωπό σας στο τζάμι ίσια. Το ελικόπτερο Osprey είναι ακόμα εδώ! Παρακολουθήστε τον Medic να επιβιβάζεται και μετά ανοίξτε την πόρτα δεξιά σας. Μπείτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο και ακούστε το λοχαγό να κράζει διαταγές στο μικρόφωνο. Μόλις τελειώσει χρησιμοποιήστε τον ασύρματο δίπλα του. Δεν θα ακούσετε τίποτα, όμως ο λοχαγός θα αρχίσει να μιλάει σε εσάς. Ακούστε τι έχει να πει και μετά πάρτε όλα τα καλούδια από το δωμάτιο. Βγείτε από την πόρτα στο βάθος και τρέξτε προς το στρατιώτη που έχει στριμώξει έναν επιστήμονα για να του πει πού είναι ο Freeman. Μόλις η σκηνή τελειώσει, σπάστε όλα τα κιβώτια που βρίσκονται στην περιοχή και μετά κατεβείτε τις σκάλες. Προτού σπάσετε τα κιβώτια που βρίσκονται κάτω, χρησιμοποιήστε τα για να σκαρφαλώσετε στον αεραγωγό που είναι στον τοίχο. Μπείτε μέσα και θα βγείτε στο δωμάτιο που είναι ο επιστήμονας φρουρούμενος από το στρατιώτη. Πάρτε τις μπαταρίες για την ενέργεια και μετά βγείτε όπως μπήκατε. Τώρα σπάστε όλα τα κιβώτια και πάρτε το περιεχόμενό τους. Μπείτε στο μικρό θάλαμο με τα βαρέλια και κάνετε Save.

Βγείτε έξω από την άλλη μεριά και κοιτάξτε προς το ελικόπτερο. Τρέξτε προς το μέρος του και παρακολουθήστε τον G-man να κλείνει την τεράστια πόρτα! Παρακολουθήστε τη δραματική σκηνή της εγκατάλειψης (καθώς αυτό ήταν το τελευταίο ελικόπτερο διαφυγής!), αλλά προσέξτε μην πιαστείτε στον ύπνο από τους τρεις εξωγήινους που θα εμφανιστούν από πίσω σας. Σκοτώστε τους όλους και φύγετε από το μέρος του τοίχου που γκρέμισε ένας από αυτούς. Καιρός να βρούμε έναν άλλο δρόμο για να φύγουμε...

MISSING IN ACTION

Προφανώς είστε πλέον επισήμως M.I.A. Πρέπει τώρα να βασιστείτε στο ένστικτό σας για να βρείτε έναν δρόμο έξω από τα κολοσσιαία εργαστήρια της Black Mesa. Μόλις αρχίσετε, προχωρήστε αποφεύγοντας το ζεστό ατμό από τους σπασμένους σωλήνες. Η πρώτη πόρτα αριστερά είναι κλειδωμένη, οπότε αγνοήστε την και συνεχίστε. Σκύψτε κάτω από το σωλήνα και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο που θυμίζει αποθήκη. Προσέξτε τα headcrabs και μετά ξεφορτωθείτε τους εξωγήινους που εμφανίζονται. Σπάστε τα κιβώτια που βρίσκονται γύρω σας και πάρτε το περιεχόμενό τους. Η πόρτα που επιτρέπει την έξοδο από το δωμάτιο είναι κλειστή, γι' αυτό σκαρφαλώστε στις σωληνώσεις, σπάστε το προστατευτικό κάλυμμα του αεραγωγού και μπείτε μέσα. Για αρχή, προσπεράστε το πρώτο άνοιγμα που θα συναντήσετε καθώς προχωρείτε (να έχετε βέβαια τη νυχτερινή όραση ενεργοποιημένη!). Αντιθέτως, στο δεύτερο σταματήστε, σπάστε τις γρίλιες και πέστε κάτω. Ερευνήστε το δωμάτιο, πάρτε τα πράγματα που υπάρχουν και προχωρήστε προς την πόρτα. Θα βγείτε στο δωμάτιο από το οποίο σκαρφαλώσατε στις σωληνώσεις. Επαναλάβατε αυτή τη διαδικασία και αυτή τη φορά σταματήστε στο πρώτο άνοιγμα, σπάστε τις γρίλιες και κατεβείτε.

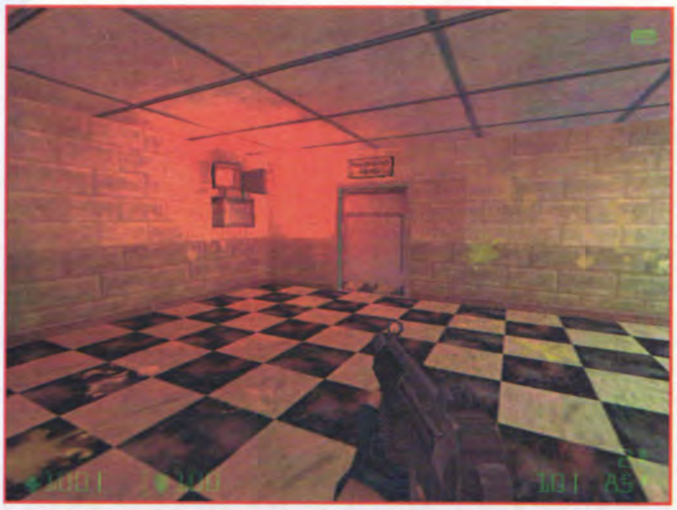
Θα βρεθείτε μέσα σε μία ψευδοροφή. Από κάτω της είναι ένα



Μέσω της σκάλας κατεβείτε και μπείτε στον ανελκυστήρα με την ανοικτή οροφή.



Πάρτε τα περιεχόμενα του φορτηγού και προχωρήστε κατευθείαν στην Area 2.



Μόλις ακούσετε το μήνυμα από τον ασύρματο, φροντίστε να είστε πίσω από αυτή την πόρτα, γιατί οι συνάδελφοί σας θα την ανατινάξουν.

δωμάτιο γεμάτο με νερό. Το νερό στην ουσία είναι ακίνδυνο, αλλά σε αυτήν την περίπτωση το ακουμπάει ένα ηλεκτροφόρο καλώδιο. Θα πρέπει να περάσετε μέσα από την ψευδοροφή για να συνεχίσετε. Δυστυχώς, επειδή αυτή δεν είναι πολύ σταθερή, κάθε φορά που θα φτάνετε σε αδύναμο σημείο θα πέφτετε μέσα στο δωμάτιο με το νερό... Αν παρατηρήσετε προσεκτικά, τα αδύναμα σημεία είναι ελάχιστα πιο σκούρα από τα δυνατά. Αν δεν μπορείτε να διακρίνετε τη διαφορά και δεν λυπάστε τα πυρομαχικά, αρχίστε να πυροβολείτε παντού και τα αδύναμα κομμάτια θα υποχωρήσουν. Αν και πάλι πέσετε κάτω, γρήγορα ανεβείτε σε ένα από τα έπιπλα που επιπλέουν και σκαρφαλώστε στο μέρος όπου αρχίσατε, μέσω της πεσμένης οροφής.

Μόλις αποφύγετε όλα τα αδύναμα μέρη, θα βγείτε από την ψευδοροφή. Παρατηρήστε τους δύο μεγάλους ανεμιστήρες. Σιγά σιγά, περπατήστε από τον ανεμιστήρα 1 προς τον 2, πηδώντας όπου χρειαστεί. Θα βγείτε σε ένα μέρος που θυμίζει υπόνομο. Προσπαθήστε να αποφύγετε τον καυτό ατμό και σταματήστε λίγο πριν από τον σπασμένο διάδρομο. Αν καταφέρετε να πηδήξετε απέναντι, προς τη σπασμένη πόρτα, θα αμειφθείτε με λίγο παραπάνω οπλισμό. Αν δεν τα καταφέρετε, δεν πειράζει. Αυτή τη φορά κοιτάξτε προς το διάδρομο που βρίσκεται λίγο πιο κάτω. Πηδήξτε, μπείτε μέσα και σταματήστε πριν από τις λεπίδες του μεγάλου ανεμιστήρα. Αν είστε ακριβώς ανάμεσα στους δύο ανεμιστήρες και προχωρήσετε σκυμμένος, θα τα καταφέρετε να περάσετε ανάμεσα από τις λεπίδες. Προσεκτικά προχωρήστε στο τέλος του διαδρόμου, στρίψτε αριστερά και κατεβείτε τη σκάλα που βλέπετε.

Ενας από τους ανεμιστήρες στο δάπεδο έχει υποστεί ζημιά και όλες οι λεπίδες του λείπουν εκτός από μία. Η τρύπα που είναι από κάτω του είναι η έξοδος από αυτό το δωμάτιο. Τοποθετήστε το χαρακτήρα σας όσο πιο κοντά στην περιστρεφόμενη λεπίδα και τρέξτε προς την τρύπα μόλις περάσει από δίπλα σας. Μόλις αρχίσετε να τρέχετε προς την τρύπα, σκύψτε (αλλά συνεχίστε να προχωρείτε) για να αποφύγετε τη λεπίδα που θα περάσει πολλές φορές από πάνω σας.

Μόλις πέσετε κάτω, σπάστε τις προστατευτικές μπάρες από το μικρό τούνελ με τη φωτιά. Κάνετε save μόλις περάσετε μέσα. Παρακολουθήστε τη φλόγα να περνάει από μπροστά σας και υπολογίστε πότε θα πηδήξετε απέναντι. Μόλις η φλόγα έρθει, περιμένετε 2-3 δευτερόλεπτα και πηδήξτε. Να έχετε πρόχειρη μια καραμπίνα ή κάποιο καλό όπλο, διότι σας περιμένει ένας άγριος εξωγήινος. Σπάστε τα κιβώτια και παρακολουθήστε τη δεύτερη φλόγα μπροστά σας. Σπάστε το φίλτρο στα αριστερά σας και σκυμμένοι προχωρήστε γρήγορα. Θα βγείτε πάλι πίσω από το διάδρομό μιας φλόγας. Κάνετε ό,τι κάνατε και πριν και πηδήξτε απέναντι. Μόλις φτάσετε απέναντι, δεν θα χρειαστεί να ξαναπηδήξετε στην άλλη μεριά. Μόλις η φλόγα περάσει, μπείτε στο διάδρομο και ακολουθήστε την τρέχοντας. Βγείτε έξω και κολλήστε στον τοίχο, έτσι ώστε η φλόγα -όταν ξαναέρθει- να μη σας επηρεάζει. Με προσεκτικά χτυπήματα από το Desert Eagle σας ή το Sub-machinegun σκοτώστε ό,τι βλέπετε να κινείται. Αποφύγετε το πλάσμα που "φτύνει" τοξικά από το στόμα του και ξεφορτωθείτε το γρήγορα. Βγείτε από το διάδρομο σκοτώνοντας τυχόν επιζώντες και εξερευνήστε την περιοχή. Κοιτάξτε το μέρος όπου η εξωγήινη ζωή έχει αναπτυχθεί και μετά προχωρήστε προς το μέρος που γράφει "WARNING: Do not obstruct test flame". Πατήστε το



Οδηγήστε τον engineer εδώ και θα φύγετε από αυτό το επίπεδο μια για πάντα.



Πετάξτε μια χειροβομβίδα για να δείτε ποια κομμάτια είναι γερά.



Κίνδυνος θάνατος!

κουμπί που βρίσκεται πάνω και παρακολουθήστε τη φλόγα. Θα πρέπει να τοποθετήσετε το κόκκινο κιβώτιο (εκρηκτικά) μπροστά από την έξοδο της φλόγας. Μόλις το κάνετε, ξαναπατήστε το κουμπί και παρακολουθήστε τα πυροτεχνήματα. Το έδαφος θα υποχωρήσει λίγο πιο δίπλα, δίνοντάς σας μία νέα έξοδο. Πηδήξτε μέσα. Μόλις πέσετε, σκοτώστε ό,τι βλέπετε καθώς προχωρείτε προς την έξοδο του τούνελ. Μπείτε στον σπασμένο αγωγό και θα βγείτε σε έναν υπόγειο δρόμο.

Πηδήξτε στο δρόμο από ένα ασφαλές ύψος και τρέξτε προς το στρατιώτη στο έδαφος δίπλα από το φορτηγό. Ακούστε τα τελευταία λόγια του και σκύψτε για να περάσετε κάτω από την πόρτα που χτύπησε το φορτηγό. Ανεβείτε από πίσω του για να πάρετε ό,τι έχει μέσα. Κατεβείτε από το φορτηγό και προχωρήστε αριστερά στο Storage. Ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά (αν θέλετε προχωρήστε στη σκοτεινή περιοχή πρώτα για λίγα παραπάνω καλούδια και εχθρούς) και, αν δεν λυπάστε τα εκρηκτικά σας, πετάξτε δυο Detonation packs ή χειροβομβίδες μέσα, καθώς κάτι άγριοι τύποι είναι σε επιφυλακή. Αν δεν θέλετε να ξοδέψετε τα εκρηκτικά, τότε επιλέξτε τη Shotgun. Μια προσεκτική βολή στον καθένα θα τους αποτελειώσει. Μόλις ασφαλίσετε την περιοχή, σπάστε όλα τα κιβώτια και ερευνήστε το δωμάτιο. Και πάνω στο φορτηγό υπάρχει κιβώτιο. Πάρτε το Laser Trip mine από μέσα. Προχωρήστε προς τα σκαλιά σπάζοντας τα κιβώτια στο δρόμο σας. Ανεβείτε τα και στρίψτε τη γωνία για να δείτε ένα διασκεδαστικό θέαμα. Σώστε το φοβισμένο επιστήμονα και ακούστε ό,τι έχει να πει. Παρεμπιπτόντως, αν δεν σας είναι χρήσιμοι οι επιστήμονες ή οι φρουροί που θα συναντήσετε, μπορείτε να τους σκοτώνετε! Δεν θα έχει καμία επίπτωση. Ούτως ή άλλως, αυτή είναι η αποστολή σας.

Εξερευνήστε την περιοχή. Από τις σπίθες θα καταλάβετε ότι τίποτα δεν λειτουργεί γύρω σας, συμπεριλαμβανομένου και του ανελκυστήρα. Προσεκτικά κοιτάξτε μέσα στο φρεάτιο. Η καμπίνα έχει προσκρούσει βίαια κάτω. Από πάνω είναι ένα ηλεκτροφόρο καλώδιο. Αφήστε το πάνω μέρος, προς το παρόν, και περπατήστε σιγά σιγά πάνω στην προεξοχή του φρεατίου. Πηδήξτε προς τα αριστερά, κοιτάξτε τη σκάλα και μετά κοιτάξτε την καμπίνα κάτω. Θα δείτε ότι η πόρτα διαφυγής από το ταβάνι είναι ανοικτή. Αν αφήσετε τον εαυτό σας να πέσει, μπορείτε να πετύχετε τη σκάλα που είναι μέσα στην καμπίνα. Αν δεν σας αρέσει αυτό το σχέδιο, θα πρέπει να πηδήξετε προς την κόκκινη σκάλα για να κατεβείτε. Μόλις φτάσετε στο πάτωμα του φρεατίου, μπείτε στην καμπίνα, βγείτε από πάνω της μέσω της ανοικτής οροφής και μπείτε στην περιοχή πίσω από τις ανοικτές πόρτες..

Μέσα στο δωμάτιο, προχωρήστε προς το βρεγμένο δάπεδο και αποφύγετε το ηλεκτροφόρο καλώδιο. Ενα κόλπο είναι να κρατάτε το Use Key πατημένο και να προχωρείτε. Ετσι, δεν θα σας επηρεάζει η ολισθηρότητα του δαπέδου! Προχωρήστε προς τα κιβώτια, ανεβείτε πάνω τους και πηδήξτε στην απέναντι μεριά. Τρέξτε στο χωλ, βρείτε το διακόπτη ενέργειας (Unit 2 Power) και κλείστε τον. Σπάστε τα κιβώτια και γυρίστε στην καμπίνα του ανελκυστήρα. Προχωρήστε προς τη σκάλα του φρεατίου και ανεβείτε μέχρι το τέρμα. Ευθυγραμμιστείτε με το καλώδιο, το οποίο είναι απενεργοποιημένο τώρα, και πηδήξτε επάνω του. Σκαρφαλώστε μέχρι την καμπίνα που βρίσκεται επάνω και πηδήξτε στην οροφή της. Μπείτε μέσα, πάρτε τις μπαταρίες, βγείτε έξω και πηδήξτε στο χωλ.

Τρέξτε μέχρι την κόκκινη πόρτα. Σπάστε το προστατευτικό του εξαερισμού στα αριστερά σας και με τη βοήθεια του κιβωτίου μπείτε μέσα στον αγωγό. Μετά την έκρηξη βγείτε έξω στο νερό, σκοτώστε το τέρας και προχωρήστε προς την τρύπα στον τοίχο. Ανοίξτε την κόκκινη πόρτα (η ίδια με πριν είναι) και φέρτε μέσα το κιβώτιο που χρησιμοποιήσατε πριν. Τοποθετήστε το δίπλα στο μπλόκο από τα πράγματα και περάστε από πίσω του. Σπάστε το τζάμι του γραφείου και πετάξτε μία χειροβομβίδα μέσα (ή αν βλέπετε το Trip Mine, πυροβολήστε το). Οταν διαλυθούν τα πάντα, βγείτε πάλι εκεί όπου ήσαστε και σπρώξτε το κιβώτιο μέσα. Βρείτε τον αεραγωγό και με τη βοήθεια του κιβωτίου μπείτε μέσα.

Μόλις βγείτε από τον αεραγωγό, βγείτε από το δωμάτιο και στρίψτε αριστερά. Μπείτε μέσα στην τρύπα, πάρτε τις μπαταρίες και κλείστε την ενέργεια από το διακόπτη. Κοιτάξτε το σκοινί, αρπάξτε το και σκαρφαλώστε επάνω. Εξερευνήστε την περιοχή με τους νεκρούς φρουρούς και χρησιμοποιήστε τον ασύρματο. Ακούστε το μήνυμα και μία ομάδα στρατιωτών θα κάνει μια εντυπωσιακή είσοδο στο δωμάτιο. Ακούστε τι λένε και μετά πάρτε μαζί σας τον engineer μέχρι την πόρτα του ανελκυστήρα. Θα την κόψει και θα μπει μέσα. Φέρτε και τον άλλον στρατιώτη και πατήστε το κουμπί για να φύγετε...

Δυστυχώς, εξαιτίας έλλειψης χώρου, θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος (παίξτε κανένα multiplayer μέχρι τότε!).



Ρίξτε μια χειροβομβίδα μέσα στο δωμάτιο για να πέσει η πόρτα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν ξέρω τι κάνετε εσείς, αλλά εγώ προσωπικά αυτό τον καιρό απολαμβάνω το Ultima 9. Είχα πολύ καιρό να νιώσω έτσι με ένα RPG. Στο επόμενο τεύχος θα σας περιγράψω μία απίστευτη κατάσταση που μου έτυχε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία με υποχρέωσε να το ξαναρχίσω, ενώ είχα ξεπεράσει περίπου το μισό. Το αστείο της υπόθεσης είναι ότι ακόμη δεν ξέρω αν έπρεπε να το κάνω, απλώς η ανασφάλεια μήπως αργότερα δεν απέφευγα μια τέτοια κίνηση με οδήγησε σε αυτή την απόφαση. Δεν ξέρω τελικά αν πρόκειται για κάποιο bug, μια και αυτό που μου συνέβη δεν έχει τύχει σε κανέναν άλλο. Σε όλα τα σχετικά fora, αλλά και από την εταιρία στην οποία έστειλα σχετικό e-mail, δήλωσαν πλήρη άγνοια του γεγονότος, άκουγαν μάλιστα έκπληκτοι το τι μου έχει συμβεί. Μου φαίνεται ότι τελευταία ο περιβόητος νόμος του Μέρφι με ακολουθεί κατά πόδας.

Ας περάσουμε στα γράμματά σας.

DRACULA RESURRECTION

Το παιχνίδι συνεχίζει να απασχολεί αρκετούς αναγνώστες του περιοδικού. Επειδή πολλοί από εσάς μου ζητάτε -για ακόμη μία φορά- τη γνώμη μου για το παιχνίδι αυτό, σας λέω τα εξής: Από πλευράς γραφικών νεότερης γενιάς είναι το τελειότερο computer game (και όχι μόνο adventure όπως ίσως νομίζουν μερικοί) που έχω δει. Και μόνο γι' αυτό το θεωρώ ένα μικρό έργο τέχνης. Η κάρτα γραφικών μου έχει τη δυνατότητα να το προβάλλει στην τηλεόραση, και έτσι δεν χάνω ευκαιρία να το δείχνω σε όποιον φίλο έρχεται να με επισκεφθεί. Μου αρκεί η επιδοκιμασία στην έκφραση όλων όσοι το έχουν δει, ανεξαρτήτως του αν παίζουν παιχνίδια ή όχι. Δεν σταματώ όμως μόνο εκεί. Θεωρώ ότι έχει μία εξαιρετική ατμόσφαιρα, που είχα πάρα πολύ καιρό να δω σε adventure game, εκτός ίσως από αυτήν του Amerzone. Ναι, το παιχνίδι είναι σχετικά μικρό, όχι όμως και τόσο εύκολο όσο ισχυρίζονται κάποιοι. Εν πάση περιπτώσει, αυτό και το Amerzone, ασχέτως του αν είναι εύκολα ή όχι, μικρά ή μεγάλα, τα ΑΠΟΛΑΥΣΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ, βιώνοντας συναισθήματα ικανοποίησης και ευχαρίστησης, τα οποία είχα αρκετό καιρό να πάρω από κάποιο computer game συνολικά. Εξάλλου γι' αυτό δεν παίζουμε ένα παιχνίδι; Αυτά, τελεία και παύλα.



Εικόνα 1: Κρεμώντας σωστά το πορτρέτο και βάζοντας στο pedestal τη magic ball, θα δεις σύμβολα από τρεις κάρτες.



Εικόνα 2: Ανοίγοντας το συρτάρι στη βάση του pedestal παρατήρησε σε ποιες κάρτες αντιστοιχούν τα τρία σύμβολα που είδες πριν.

✔ Η ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΜΟΣΧΟΝΑ ρωτά πώς ανοίγει το μυστικό πέρασμα στην κρεβατοκάμαρα του Δράκουλα, αφού έχει βάλει στη θέση της τον πίνακα και τη magic ball.

Βάζοντας τη magic ball στη θέση της στο pedestal, θα δεις την αντανάκλαση από τον πίνακα που κρέμασες πριν στον τοίχο, αν τον έχεις κρεμάσει φυσικά όπως γράφω στο προηγούμενο τεύχος. Πρόσεξε καλά τα σύμβολα πάνω στις κάρτες που βλέπεις (εικόνα 1). Τώρα πήγαινε πίσω μία θέση, στρίψε περίπου 45 μοίρες δεξιά και πήγαινε μπροστά. Γύρνα ανάποδα και κοίτα προς το pedestal. Από αυτή τη γωνία πρόσεξε ότι μπορείς να τραβήξεις το συρτάρι το οποίο φαίνεται μόλις και μετά βίας. Ανοίγοντάς το θα δεις μία σειρά καρτών που στο πάνω μέρος τους έχουν σύμβολα (εικόνα 2). Πρόσεξε καλά ποιες τρεις κάρτες αντιστοιχούν στα σύμβολα που είδες πριν. Τώρα φύγε και πήγαινε μπροστά στο τζάκι. Κοίταξε καλά τον ξύλινο δίσκο με τις 12 εικόνες. Οι εικόνες είναι στις ίδιες θέσεις που βρίσκονται οι ώρες στα ρολόγια μας (εικόνα 3). Τώρα αυτό που έχεις να κάνεις είναι να ταιριάξεις τις τρεις κάρτες που πρέπει να έχεις ξεχωρίσει, με τρία σχήματα από τον ξύλινο αυτό δίσκο. Μετρώντας τα ακριβώς όπως τις ώρες του ρολογιού (το πιο πάνω και στη μέση είναι το 12), κάνε κλικ κατά σειρά στα σχήματα 6, 11 και 7. Κάνοντας κλικ στα πιο πάνω σχήματα με τη σωστή σειρά θα δεις ότι στην άλλη μεριά του δωματίου άνοιξε μία μυστική πόρτα.

✔ Ο φίλος AURION, που δηλώνει Pixelάς από την εποχή του AMSTRAD 6128, αλλά δεν θέλει να δημοσιευθεί το κανονικό του όνομα, ρωτά τι πρέπει να κάνει με το χάρτη στη βιβλιοθήκη, αφού το μόνο που έχει καταφέρει είναι να βάλει σε αυτόν το dragon ring σε διάφορα σημεία, χωρίς όμως να γίνεται τίποτα. Αυτό που έχει βρει είναι ότι η σωστή θέση του πρέπει να είναι κάτω αριστερά, εκεί δηλαδή που τα πόδια του δείχνουν τα νούμερα 40N και 25E. Τονίζει όμως ότι δεν καταλαβαίνει τι σημαίνουν αυτά.

Στο χάρτη που αναφέρεις δεν κάνεις τίποτα άλλο από αυτό που έχεις ήδη κάνει. Δηλαδή πρέπει να δεις τα δύο νούμερα που αναφέρεις. Πιο αναλυτικά, τοποθετώντας το dragon ring στο σωστό σημείο πρέπει να δεις ότι το blue "moon" δείχνει 40 και ότι το red "sun" 25. Το ζήτημα είναι πού αξιοποιείς τα νούμερα αυτά. Είναι προφανές ότι



Εικόνα 3: Εδώ πρέπει να κάνεις κλικ στα τρία σωστά σχήματα, με τη σωστή σειρά.



Η θέση με την οποία πρέπει να βάλεις το Dragon ring πάνω στο χάρτη.

με κάποιο τρόπο πρέπει να χρησιμοποιηθούν σε κάποιον χάρτη ή σε κάτι παρόμοιο. Τι καλύτερο λοιπόν από την τεράστια υδρόγειο σφαίρα που υπάρχει στη μέση του δωματίου που βρίσκεσαι. Καλά λοιπόν ως εδώ, αλλά πώς χρησιμοποιούνται στη σφαίρα αυτή; Η λύση στο συγκεκριμένο θέμα είναι αρκετά μεγάλη, καθώς προϋποθέτει την ολοκλήρωση μιας σειράς ενεργειών.

Καταρχήν, σπρώξε τη σκάλα προς τα αριστερά όσο πάει. Παρατήρησε ότι σε ένα ράφι λείπει ένα "άσπρο σε σχήμα αυγού" αντικείμενο, που υπάρχει στα διπλανά ράφια. Εκεί πρέπει να βάλεις τα Lens, τα οποία παίρνεις εξετάζοντας το βιβλίο που βρίσκεις μέσα στο σεντούκι στην κρεβατοκάμαρα του Dracula. Φυσικά, πρέπει να ανέβεις στη σκάλα και να κάνεις κλικ τον action κέρσορα στο προαναφερθέν σημείο. Πρέπει επίσης να ξεκλειδώσεις το ρολόι (grandfather clock) με το windup key που θα πάρεις από ένα "musical box", να τοποθετήσεις ένα Medal of the Dragon Brotherhood επιδιορθωμένο από τη γριά μάγισσα στη φωτογραφία του πιο χαρακτηριστικού τύπου στο οικογενειακό δέντρο (πρέπει να έχεις μαζί σου και μία εικόνα του, έτσι κι αλλιώς όμως έχεις δει το πρόσωπό του σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού), καθώς και μερικές άλλες ενέργειες, οι οποίες όμως είναι ιδιαίτερα εύκολες γι' αυτό και δεν αναφέρονται εδώ. Τέλος, πηγαίνεις στην τεράστια υδρόγειο σφαίρα που υπάρχει στη μέση της βιβλιοθήκης. Εξετάζοντάς την θα δεις δύο dials. Εδώ λοιπόν πρέπει να βάλεις 40 στο πιο αριστερό και 25 στο πιο δεξιά. Μετά κάνεις κλικ στην τεράστια σφαίρα και θα δεις ένα video animation.

MIGHT & MAGIC 6

Ο ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΦΛΕΣΣΟΥΡΑΣ ρωτά πού γίνεσαι master στη Water magic και πού στη Air, Light



Τα Eel Infested Waters. Το στρογγυλό κτίριο με το πορτοκαλί χρώμα (No 5) είναι το Castle Alamos.

και Dark magic. Ρωτά επίσης πού βρίσκεται το Castle Alamos (στο τεύχος 102 αναφέρω ότι είναι στο χωριό Eal Infested Waters, αλλά δεν ξέρει πού είναι αυτό) και πώς παίρνεις το control cube από το Tomb of Varn στο Dragonsand (έχει βρει το κλειδί και 6 letters, αλλά όταν πάει στη λιμνούλα για να ανοίξει το tomb του γράφει ότι δεν έχει όλα τα letters).

Good Lord! Εχουμε και λέμε:

Για την Air Magic πρέπει να πας στα Misty Islands. Αυτά είναι μία οθόνη κάτω από τα Eel Infested Waters ή μία οθόνη δεξιά από το Bootleg Bay. Εκεί από τον Caao Salem θα αγοράσεις το membership για το Air Guild για 50gp.

Για τη Water Magic πρέπει να πας επίσης στα Misty Islands. Εκεί από τον Harper Collins θα αγοράσεις το membership για το Water Guild για 50gp.

Για τη Light Magic πρέπει να πας στο Silver Cove. Εκεί από το Initiate Guild of Light θα μάθεις το Light Magic skill για 1.500gp.

Για την Dark Magic πρέπει να πας στα Frozen Highlands. Εκεί από το Initiate Guild of Dark θα αγοράσεις το membership για το Dark Magic skill για 1.500gp.

Η τοποθεσία - χάρτης Eel Infested Waters, στην οποία περιέχεται το Castle Alamos, βρίσκεται μία οθόνη πιο δεξιά από το Silver Cove. Εδώ μπορεί να φτάσεις είτε πετώντας είτε μέσω πλοίου που φεύγει από το Silver Cove κάθε Τετάρτη ή Πέμπτη.

Τέλος, δεν θυμάμαι να χρειάζεται να βρεις κάποια γράμματα για να μπεις μέσα στην κεντρική λίμνη που οδηγεί στο Well of Vran. Αντίθετα, πρέπει να εντοπίσεις τους έξι Code Scrolls. Αν τους έχεις βρει όλους και τους έχεις διαβάσει, πρέπει να πας στο δωμάτιο με τις έξι λιμνούλες. Πρέπει να μπεις σε μία μία, εκτός από τη στρογγυλή. Καθεμία θα σου ζητήσει και από ένα Code. Αυτοί είναι οι:

First Mate's Code: KCOPS
Navigator's Code: ULUS
Communication Officer's Code: ARUHU
Engineer's Code: YTTOCS
Doctor's Code: YOCCM
Captain's Code: KRIK

Μόνο αφού μπεις στις πέντε άλλες λιμνούλες και απαντήσεις τους σωστούς codes, μπαίνεις στην τελευταία και στρογγυλή που θα σε ρωτήσει τον έκτο code. Αφού απαντήσεις στην τελευταία σωστά, κάνε cast το Feather Fall spell για να πέσεις ομαλά κάτω.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΧΕΙΡΟΣ

Οι πρώτες παιχνιδομηχανές

Φαίνεται πως το φάντασμα του θείου πλανάται ακόμα πάνω από το κεφάλι μου. Δεν εξηγείται αλλιώς η μανία μου να παρουσιάζω συνεχώς μικρές, φορητές παιχνιδομηχανές -ο Sinclair είχε μία τάση να κατασκευάζει όσο το δυνατόν μικρότερες συσκευές- με εξαίρεση, βέβαια, το Impact. Ωστόσο, η έκπληξη του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας δεν βρίσκεται στις γραμμές που ακολουθούν, αλλά στο CD, όπου ένας άλλος θείος, ο θείος Βαγγέλης, φρόντισε να βάλει πάνω από 40MB με παιχνίδια, τα οποία υποστηρίζονται από την καινούρια έκδοση του MAME!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



DONKEY KONG CIRCUS

Η νέα έκδοση του MAME είναι ακόμα σε beta μορφή και παρουσιάζει αρκετές ατέλειες. Για παράδειγμα, δοκίμασα να παίξω το Super Sidekicks και διαπίστωσα ότι κολλούσε ξαφνικά, σε διαφορετικό σημείο κάθε φορά - μήπως δεν πρέπει να τα θέλουμε όλα δικά μας; Επίσης, σύμφωνα με έγκυρες πηγές, στη νέα έκδοση θα πάψουν να υποστηρίζονται τίτλοι όπως οι Pong, Video Poker, Slot Machine και, γενικά, οτιδήποτε έχει σχέση με στοιχήματα και τζόγο. Βέβαια, το σκεπτικό βάσει του οποίου λήφθηκε αυτή η απόφαση δεν μου είναι γνωστό, συνεπώς αναρωτιέμαι -εύλογα νομίζω- αν τα παιχνίδια αυτά είναι περισσότερο επιβλαβή για την ψυχική υγεία των παιδιών από ό,τι τίτλοι που προβάλλουν ωμή βία (π.χ. Metal Slug, Samurai). Εγώ το εκλαμβάνω ως μία κοινωνική προσφορά του κ. Nicolas. Σε τελική ανάλυση, δικό του είναι το πρόγραμμα, ό,τι θέλει το κάνει...

ΟΙ EMULATORS

Θα θυμάστε, βέβαια, το γνωστό διαφημιστικό σλόγκαν "Κάθε συσκευή και μια ξεχωριστή ιδέα". Ταιριάζει γάντι στην περίπτωσή μας, αφού κάθε emulator εξομοιώνει ένα και μόνο παιχνίδι. Δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα, ούτε στην εγκατάσταση των παιχνιδιών (στις περισσότερες περιπτώσεις χρειάζεται απλώς αποσυμπίεση) ούτε στο χειρισμό. Ακολουθεί μία συνοπτική περιγραφή των κυριότερων προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD:

1. Mario's Bombs Away: Ενα από τα πρώτα παιχνίδια που δημιούργησε η Nintendo, με πρωταγωνιστή -ποιον άλλο;- τον περιβόητο Μάριο. Πάρτε τις βόμβες από τη μια μεριά και πηγαίνετέ τες στο στρατιώτη στην άλλη, προσέχοντας βέβαια να μην τις ανατινάξουν οι αντίπαλοι στη διαδρομή.

2. Donkey Kong Circus: Ο Donkey Kong τα έχει βρει σκούρα: Πρέπει να μην αφήσει τους ανανάδες να πέσουν κάτω και ταυτόχρονα να αποφύγει τις μικρές τερατόμορφες μπάλες (μοιάζουν με πορτοκάλια). Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχει και τον Μάριο να αφρίζει από το κακό του και να χοροπηδάει μέχρι το ταβάνι κάθε φορά που κάτι πάει στραβά.

3. Speak and Spell: Ενα πρωτότυπο πρόγραμμα εκμάθησης ορθογραφίας από την Texas Instruments. Ακούτε τη λέξη και στη συνέχεια πρέπει να τη γράψετε σωστά. Θα βρείτε τόσο την αγγλική όσο και την αμερικανική έκδοση, οι οποίες δεν διαφέρουν μεταξύ τους παρά μόνο στην προφορά του εκφωνητή και τις ζητούμενες λέξεις. Πριν να τρέξετε το Speak and Spell, σιγουρευτείτε ότι έχετε εγκαταστήσει τη γραμματοσειρά που περιλαμβάνεται στο zip αρχείο, αλλιώς δεν θα μπορείτε να διαβάσετε τη λέξη στη μικρή οθόνη.

4. Invaders: Μία παραλλαγή του κλασικού παιχνιδιού. Προσέξτε να έχετε πάντα πατημένο κάποιο πλήκτρο διεύθυνσης, αφού, αν το αφήσετε, επανέρχεστε στο κέντρο.

5. Virtual Merlin: Το πιο παλιό από τα ηλεκτρονικά χειρός που παρουσιάζουμε σήμερα. Αποτελεί δημιούργημα της Parker Brothers και έκανε την εμφάνισή του το 1970 παρακαλώ! Η αυθεντική έκδοση περιλάμβανε έξι παιχνίδια. Ο emulator, ωστόσο, σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε μόνο δύο. Αφού πατήσετε το Power, πατήστε το πρώτο φωτάκι για να παίξετε



FIRE

Tic-Tac-Toe (είναι, ουσιαστικά, τρίλιζα) ή το πέμπτο για να παίξετε Magic Square. Αφού παίξετε την κίνησή σας, μην παραλείψετε να πατήσετε το πλήκτρο Computer Turn, για να μην περιμένετε άδικα την απάντηση του ηλεκτρονικού συμπαίκτη σας.

6. Fire: Ακόμα ένα ηλεκτρονικό από τη Nintendo. Υποτίθεται πως έχει πιάσει φωτιά ο τελευταίος όροφος ενός πανύψηλου ουρανοξύστη. Εσείς κρατάτε το γνωστό δίχτυ της πυροσβεστικής και προσπαθείτε να βοηθήσετε τους άτυχους ενοίκους να φτάσουν μέχρι το ασθενοφόρο. Ξεκινάτε από τα εύκολα (μόνο ένα θύμα) και καταλήγετε σε πολύ μπερδεμένες καταστάσεις...

7. Ball: Είστε ένας ζογκλέρ και πρέπει να κρατήσετε τις μπάλες στον αέρα για όσο το δυνατόν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Στο Game B τα πράγματα σκουραίνουν, αφού πρέπει να παίξετε με τρεις μπάλες.

8. Motor Cross: Καβαλήστε τη μηχανή



TOMMY PUCKMAN

σας και πάρτε μέρος σε έναν ιδιόμορφο αγώνα, στο πλαίσιο του οποίου σκοπός σας είναι να μην... παγιδευτείτε από τις μοτοσυκλέτες των αντιπάλων.

9. Tommy Puckman: Η Tommy Electronics ήταν μία εταιρία με παράδοση στα ηλεκτρονικά χειρός. Ο emulator εξομοιώνει μία από τις πρώτες προσπάθειές της - συγκεκριμένα ένα Pacman-clone. Υπάρχουν, βέβαια, ορισμένα μικρά προβλήματα. Για παράδειγμα, ο Puck μπορεί να φάει τα κερασάκια μόνο αν κινείται από τα δεξιά προς τα αριστερά.

10. Manhole: Τελικά, μερικοί είναι πολύ αφηρημένοι όταν περπατάνε στο δρόμο. Δεν προσέχουν πού πατάνε, με κίνδυνο να πέσουν μέσα στις τρύπες που οι απρόσεκτοι εργάτες του μετρό έχουν ξεχάσει να κλείσουν. Ευτυχώς που υπάρχετε εσείς, ο άνθρωπος-γέφυρα, και θα



SPEAK & SPELL

προσπαθήσετε να βοηθήσετε τους φίλους σας να αποφύγουν τα χειρότερα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Παρ' όλο που απαντώ προσωπικά σε όλα τα μηνύματα που λαμβάνω, μέχρι στιγμής δεν έχω δημοσιεύσει ένα από αυτά, αν και φροντίζω μέσα από τη στήλη να καλύπτω απορίες που θεωρώ ότι μπορεί να βοηθήσουν κι άλλους αναγνώστες. Το e-mail από τον αναγνώστη του περιοδικού μας Γιάννη Τζανέλλη, το οποίο ακολουθεί, μου έφτιαξε τη διάθεση. Θα καταλάβετε γιατί.

"Χαιρετώ και συγχαρητήρια για το περιοδικό σας. Είμαι ένας από του παλαιότερους αναγνώστες σας. Συγκεκριμένα, διάβαζα το 'Pixel' από το τεύχος 1, δηλαδή πριν να χωριστεί από το 'Computer Για Ολους'. Είμαι προγραμματιστής αλλά με ελάχιστο, δυστυχώς, χρόνο. Ως 'παλαιός', λοιπόν, χάρηκα ιδιαιτέρως όταν στα χέρια μου έπεσε ένας από τους computers με τους οποίους μεγάλωσα (ο πρώτος μου ήταν ένας Acorn Atom... cool!), ένας ATARI 1040STFM. Επί τη ευκαιρία, χίλια μπράβο για τη στήλη 'Emulators' (Sinclair ζεις, εσύ μας οδηγείς), και επ' αυτού χρειάζομαι βοήθεια. Εχω το CD του εορταστικού τεύχους και θα ήθελα να μετατρέψω τα παιχνίδια του WInSton κ.λπ. πίσω σε ATARI disks. Ξέρω, ξέρω, λίγο κουφό, αλλά, βλέπετε, ο ρομαντισμός... Βρήκα, λοιπόν, στο Internet utilities για αυτήν τη δουλειά, αλλά συμβαίνει το εξής περίεργο: ενώ φορμάρω τις δισκέτες στον ATARI, αφού τις πάω στο utility, αυτό αρνείται να αναγνωρίσει τη δισκέτα, ενώ, αν θυμάμαι καλά, ο ATARI φορμάρει στο FAT [νομίζω :)]. Τέλος πάντων, θα

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Οι υπεύθυνοι της Sony πρέπει να έχουν απηυδήσει τον τελευταίο καιρό. Μια χάνουν στα δικαστήρια από το Bleem!, μια από την Connectix... Και τώρα ετοιμάζονται να υποστούν την τρίτη (και χειρότερη) ήττα: Φημολογείται ότι η Sega ετοιμάζει έναν emulator, μέσω του οποίου οι κάτοχοι του Dreamcast θα μπορούν να παίζουν τα παιχνίδια του PlayStation! Δεν ξέρω κατά πόσο η είδηση αυτή είναι αληθινή, γεγονός είναι πάντως ότι όλα τα sites που ασχολούνται με emulators την είχαν στην πρώτη γραμμή, ενώ τα fora έχουν πάρει φωτιά! Πιστεύω ότι η ίδια η Sega άφησε την πληροφορία να διαρρεύσει για να βολιδοσκοπήσει τις αντιδράσεις της Sony... Αφέθηκε μάλιστα να εννοηθεί ότι ο σχεδιασμός του εξομοιωτή δεν θα γίνει από προγραμματιστική ομάδα της Sega, αλλά έχει ανατεθεί σε εξωτερική ομάδα, που έχει ήδη παρουσιάσει αξιόλογη δουλειά στο χώρο των emulators. Η σύγκρουση, που θα είναι εφ' όλης της ύλης, αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού μπορεί να φέρει τα πάνω κάτω στην αγορά των κονσολών.

Ο δημοφιλής emulator Speccyal, που εξομοιώνει τον ηρωικό Spectrum, ανανεώθηκε πρόσφατα φτάνοντας αισίως στην έκδοση 0.72. Υποστηρίζονται ακόμα περισσότερα παιχνίδια (τα GreenBeret, Marble Madness, Imask2, Spindizzy τρέχουν τώρα χωρίς πρόβλημα) και οι προγραμματιστές του υποστηρίζουν ότι βρίσκονται πολύ κοντά στην τελική έκδοση.

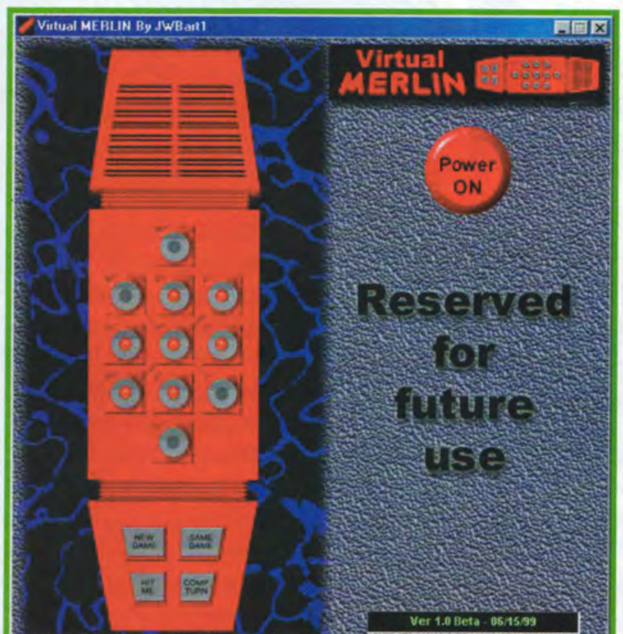


MARIO'S BOMBS AWAY

μου κάνατε μεγάλη χάρη αν με βοηθούσατε, γιατί καθώς είπα δεν έχω το χρόνο να πειραματιστώ.

Και πάλι συγχαρητήρια και ελπίζω να συνεχίσετε για άλλα 1.000 χρόνια."

Στόχος των πρώτων emulators ήταν όχι μόνο να εξομοιώσουν τα παλιά υπολογιστικά συστήματα, αλλά και να αναβιώσουν άλλες, παλιότερες εποχές. Γι' αυτό και οι προσπάθειες όσων εργάστηκαν πάνω τους βρήκαν την ανταπόκριση του κοινού, που "αγκάλιασε" την κίνηση αυτή και την έκανε κάτι παραπάνω από μόδα: ρεύμα, τάση, θα έλεγα. Ταυτόχρονα ήταν μία κίνηση ενάντια στις προσπάθειες των μεγάλων εταιριών να αυξήσουν τις απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ για να κάνουν το χρήστη να ξοδεύει συνεχώς χρήματα για αναβαθμίσεις. Οχι, κύριοι, δεν θα πάρουμε. Μπορεί, βέβαια, τα παλιά παιχνίδια να υστερούν σε τεχνικά χαρακτηριστικά έναντι των σημερινών υπερπαραγωγών, έχουν όμως μέσα τους μία δύναμη που σε τραβά με μανία και δεν σε αφήνει να πάρεις ανάσα μέχρι να τα τελειώσεις. Παιχνίδια όπως το Kick Off, το Tetris, το Simcity και το Zork θα προκαλούν πάντα το ενδιαφέρον και το θαυμασμό εκείνων που θα ασχοληθούν μαζί τους, όσα χρόνια και να περάσουν. Πιστεύω όμως ότι κάπου στην πορεία τους οι εξομοιωτές παρέκκλιναν του αρχικού σκοπού τους.



VIRTUAL MERLIN

SUPREME SNOWBOARDING

Στο τεύχος 116 είχα κάνει την παρουσίαση του Supreme Snowboarding της Infogrames. Εγραφα τότε ότι ήμουν ο "μάστορας" της κατηγορίας Air. Ωστόσο, αρκετοί αναγνώστες βάλθηκαν να μου βάλουν τα γυαλιά, με αποτέλεσμα να λάβω αρκετά e-mails που περιέγραφαν επιδόσεις ανώτερες από τη δική μου. Από τις επιδόσεις αυτές ξεχώρισα τις τρεις καλύτερες και τις παρουσιάζω εδώ, ως μία μικρή επιβράβευση για τους ατρόμητους snowboarders μας: Τρίτος, λοιπόν, είναι ο Ιούλιος Κονιτσιώτης με 18.250, δεύτερος ο Γιώργος Πικουλής με 18.306, ενώ στην πρώτη θέση φιγουράρει ο Λάμπρος Ρούσσος με 18.512. Αλλά όχι για πολύ. Παπαδόπουλε (ναι Tagman, σε σένα το λέω), φέρε πίσω το CD να τους δείξω ποιος είναι ο αρχηγός!



MOTORCROSS

Ειδικά με τις κυκλοφορίες των καινούριων emulators (Bleem!, UltraHLE, Impact & ΣΙΑ), που απαιτούν Pentium με νουμεράκι μπροστά και τις πιο σύγχρονες κάρτες γραφικών, μου δίνεται η εντύπωση ότι πέφτουμε για άλλη μία φορά στην παγίδα του θείου Bill και της παρέας του, οι οποίοι βέβαια δεν χάνουν ευκαιρία να εκφυλλίσουν οτιδήποτε ρομαντικό και αγνό και να το μετατρέψουν απλά και ξερά σε λεφτά...

Στο θέμα μας, τώρα. Βρήκα στο Δίκτυο ένα utility που μετατρέπει τα disk images σε δισκέτες αναγνώσιμες από τον Atari. Δυστυχώς, δεν είχα την ευκαιρία να το δοκιμάσω, αφού ο ένας και μοναδικός φίλος μου που χρησιμοποιεί ακόμα Atari ετοιμάζει πυρετωδώς τη διπλωματική του αυτή την εποχή και δεν θέλει να δει κανέναν. Ωστόσο, στο readme αρχείο διάβασα ότι ακόμα κι αν η χρησιμοποιούμενη δισκέτα δεν έχει το αναγκαίο format, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να τη διαμορφώσει κατάλληλα. Αρα, μάλλον δεν θα αντιμετωπίσεις το πρόβλημα που ανέφερες. Θα παρακαλούσα, πάντως, αν κάποιος αναγνώστης έχει δοκιμάσει με επιτυχία τη διαδικασία που περιγράψαμε, να μας δώσει τα φώτα του. Το πρόγραμμα θα το βρείτε στο CD του περιοδικού, οπότε όσοι έχετε Atari μπορείτε να το δοκιμάσετε.

Κλείνοντας, θα ήθελα να ευχαριστήσω έναν άλλο αναγνώστη, τον Λευτέρη Μητρίτσα, που έστειλε μία παλιότερη έκδοση του Hello Gameboy (το αρχείο που είχα βρει ήταν κατεστραμμένο), την οποία μπορείτε επίσης να βρείτε στο συνοδευτικό CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΕΣΥ στη διεύθυνση www.t4c.gr



The 4th Coming

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς



* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!

- ✓ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✓ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✓ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✓ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

DIGI con

Το "The 4th Coming" είναι μία on-line υπηρεσία της Digital Content

---

Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).

Ονομα .... Επώνυμο ....

Επάγγελμα .... Ηλικία .... Τηλέφωνο ....

Διεύθυνση .... Τ.Κ. .... Πόλη ....

E-mail .... Επιθυμητά: 1. User ID .... 2. Password ....

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο .... Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο ....

☐ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

Χρεώστε την κάρτα μου ☐ VISA ☐ MASTERCARD ☐ EUROCARD ☐ DINERS

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ☐☐☐☐

Υπογραφή* ....

* Για άτομα κάτω των 17 ετών το κουπόνι πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Digital Content (κλάδος της Compupress A.E.), Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΩΝ WINDOWS 98

Μία όχι πάντα απλή διαδικασία

Σαν να μην έφταναν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουμε καθημερινά με τα Windows κατά τη λειτουργία τους, έχουμε κι αυτά που εμφανίζονται κατά την έναρξη. Αλλες φορές είναι ασήμαντα και μόνο καθυστέρηση επιφέρουν, άλλοτε όμως είναι αρκετά σοβαρά και μας οδηγούν σε αδιέξοδο.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Οταν εγκαθιστάμε για πρώτη φορά τα Windows σε έναν καθαρό δίσκο κι έπειτα από το πρώτο defrag, ο χρόνος εκκίνησής τους είναι πολύ μικρός. Με την πάροδο του χρόνου, όσο φορτώνουμε το σύστημα με συσκευές και εφαρμογές, οι χρόνοι εκκίνησης μεγαλώνουν. Αυτό είναι λογικό γιατί έχουμε πιο πολλούς οδηγούς συσκευών και πιο πολλά αρχεία dll για τις νέες εφαρμογές. Υπάρχει όμως και η πιθανότητα η καθυστέρηση να οφείλεται σε λανθασμένες ρυθμίσεις ή σε κάποιο άλλο πρόβλημα που μπορεί να διορθωθεί.

Πρώτο μέλημα είναι να βρούμε τα προγράμματα που ξεκινούν αυτόματα με τα Windows. Δεν αναφέρομαι μόνο σε αυτά που υπάρχουν στο Startup των προγραμμάτων και είναι εύκολο να τροποποιηθούν. Οσοι επιμένουν ακόμα στα Win95, πρέπει να ανοίξουν το win.ini που βρίσκεται στο φάκελο των Windows και να ελέγξουν τις γραμμές που αρχίζουν με RUN= και LOAD= . Αρκετές φορές, όμως, μερικά προγράμματα δεν αναφέρονται στο win.ini, αλλά ξεκινούν μόνα τους! Πώς εξηγείται αυτό; Απλώς έχουν την κατοχύρωσή τους στη registry κι όχι στο win.ini. Τα πράγματα όμως περιπλέκονται γιατί με τη registry δεν μπορούμε να κάνουμε παιχνίδια... Ενα λανθασμένο σβήσιμο μιας καταχώρισης μπορεί να οδηγήσει σε crash όλο το σύστημα. Αυτό που συνιστώ είναι αλλαγή λειτουργικού! Δεν αστειεύομαι. Είναι πια παραδεκτό από όλους ότι τα







WIN98 είναι σαφώς καλύτερα από τα WIN95. Αυτό το αναφέρω επειδή έχω βαρεθεί να ακούω μερικούς που ισχυρίζονται ότι τα WIN98 είναι προβληματικά και τα WIN95 πιο σταθερά. Σε αυτό το θέμα είμαι απόλυτος! Τα WIN98 δεν είναι τέλεια, αλλά είναι το καλύτερο, αν όχι το μόνο, λειτουργικό που μπορεί να έχει ο μέσος χρήστης στο PC του. Τελεία και παύλα!

Μετά την παρένθεση υπέρ των 98, ας συνεχίσω εξηγώντας πώς βρίσκουμε στα WIN98 (άντε πάλι) τα προγράμματα που ξεκινούν αυτόματα με την εκκίνηση του υπολογιστή. Απλώς κάνουμε κλικ στο Start-Run, γράφουμε msconfig και μετά OK. Επιλέγουμε το tab που λέει Startup και εμφανίζονται όλα τα προγράμματα που ξεκινούν αυτόματα. Κάνοντας κλικ στο check box που υπάρχει δίπλα σε κάθε πρόγραμμα, μπορούμε να αποτρέψουμε την αυτόματη εκκίνηση του συγκεκριμένου προγράμμα-

τος. Μη νομίζετε ότι όλα αυτά τα προγράμματα που βλέπετε στο Startup είναι υποχρεωτικό να βρίσκονται πάντα σε λειτουργία. Ας πάρουμε, για παράδειγμα, το Real Player της Real Networks, που όσοι έχετε σύνδεση στο Internet το χρησιμοποιείτε για να ακούτε μουσική. Κατά την εκκίνηση του υπολογιστή φορτώνεται αυτόματα το RealTray, το οποίο επιταχύνει το χρόνο φόρτωσης του Real Player όταν το χρειαστούμε. Μπορούμε άνετα να εμποδίσουμε το RealTray να ξεκινάει αυτόματα χωρίς να αντιμετωπίσουμε κανένα απολύτως πρόβλημα, παρά μόνο μια μικρή καθυστέρηση στην εκκίνηση του Real Player.

Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να βρούμε κι άλλες τέτοιες εφαρμογές που καθυστερούν την εκκίνηση των Windows χωρίς κάποια ουσιαστική χρησιμότητα και να τις αφαιρέσουμε από το Startup group. Ακόμα κι αν κάνουμε κάποιο λάθος στις επιλογές μας, μπορούμε πανεύκολα να επανορθώσουμε, ξανατσεκάροντας το check box του αντίστοιχου προγράμματος.

Τα διάφορα προγράμματα καταπολέμησης ιών είναι βέβαιο ότι είναι απαραίτητα σε όλους. Ομως όλοι θα έχετε παρατηρήσει πόσο πολύ επιβραδύνουν την εκκίνηση των Windows, επειδή φορτώνουν κάποιο utility που προσφέρει real time προστασία του υπολογιστή μας. Κι όταν είμαστε on-line το real time scan μπορεί να αποβεί σωτήριο. Οταν όμως θέλουμε να παίξουμε ένα παιχνίδι ή να χρησιμοποιήσουμε κάποιες εφαρμογές του Office μπορούμε να κάνουμε και χωρίς αυτό. Εκτός από την επιτάχυνση της εκκίνησης, θα έχουμε και περισσότερη μνήμη διαθέσιμη για τις εφαρμογές μας.

Τα Windows σε κάθε εκκίνησή τους κάνουν μία σχεδόν άχρηστη "εργασία": ελέγχουν αν έχετε αλλάξει δισκέτα στο floppy disk. Προσωπικά δεν ξέρω κανέναν που να του είναι χρήσιμο κάτι τέτοιο, μια και ελάχιστοι είναι αυτοί που δουλεύουν ακόμα με δισκέτες. Για να αποφύγουμε αυτό τον έλεγχο, πηγαίνουμε στο Control Panel-System-Performance, κάνουμε κλικ στο File system και επιλέγουμε το tab που λέει Floppy disk. Εκεί ξετσεκάρουμε το "Search for new floppy disk drives each time your computer starts" και είμαστε έτοιμοι! Την επόμενη φορά που θα κάνουμε επανεκκίνηση, τα Windows θα αγνοήσουν την ύπαρξη του floppy disk drive.

Οσοι έχετε κάποια εμπειρία με τις ρυθμίσεις του Bios, μπορείτε να κάνετε αρκετά πράγματα που θα επιταχύνουν το boot up των Windows. Προσοχή, όμως! "Πειράξτε" το Bios μόνο αν είστε σίγουροι ότι ξέρετε τι κάνετε και μην ακούτε τις φήμες που επικρατούν μεταξύ των users. Για να βεβαιωθείτε για κάποια αλλαγή που σκοπεύετε να κάνετε, μη διστάσετε να συμβουλευτείτε κάποιον με περισσότερες γνώσεις από εσάς. Και το πιο σημαντικό απ' όλα: Κάνετε μία αλλαγή τη φορά, ώστε αν κάτι δεν δουλέψει, να ξέρετε τι να αναιρέσετε. Αν κάνετε δέκα αλλαγές ταυτόχρονα και ο υπολογιστής αρνείται να ξεκινήσει, είναι σχεδόν απίθανο να ανακαλύψετε ποια από τις ρυθμίσεις είναι η υπεύθυνη του προβλήματος.



Αν έχετε κάνει όλα τα προαναφερόμενα και η διαδικασία εκκίνησης των Windows συνεχίζει να είναι αργή, υπάρχει πιθανότητα να ευθύνεται κάποια συσκευή ή κάποιος κατεστραμμένος driver. Για να το διαπιστώσετε, πρέπει να ορίσετε στα Windows να δημιουργήσουν το bootlog.txt, στο οποίο καταγράφονται αναλυτικά όλες οι διαδικασίες της εκκίνησης.

Κατά την εκκίνηση, μετά τον έλεγχο του Bios πατήστε το Ctrl ή το F8 όσοι έχετε τα Win95. Θα εμφανιστεί το boot μενού. Εκεί επιλέξτε Log startup. Τα Windows θα ξεκινήσουν και στο root directory C:\ θα υπάρχει το bootlog.txt που μπορούμε να το δούμε με το Notepad.

Η αργοπορία της εκκίνησης είναι κάτι ενοχλητικό, αλλά τις περισσότερες φορές υποφερτό. Τι κάνουμε όμως αν τα Windows κολλάνε και δεν φορτώνουν; Η απάντηση είναι δύσκολη και καμιά φορά δεν υπάρχει... Οι αιτίες που προκαλούν κάτι τέτοιο είναι αμέτρητες, απλώς κάποιες είναι πιο συνηθισμένες.

Καταρχήν, πρέπει να διαπιστώσουμε αν υπάρχει πρόβλημα στο hardware. Αν ο υπολογιστής κάνει boot σε safe mode, τότε μάλλον δεν έχει πρόβλημα κάποια συσκευή. Μπορεί βέβαια το πρόβλημα να είναι πολύ απλό. Δεν είναι ανάγκη να έχει καεί κάποια κάρτα ή να απεβίωσε ο σκληρός δίσκος. Τις περισσότερες φορές φταίει κάποιο καλώδιο που έχει φύγει από τη θέση του ή κάποιο DIMM που δεν "πατάει" καλά. Τέτοια προβλήματα παθαίνω συχνά και ανακάλυψα ότι οφείλονται στο subwoofer που συντονίζει το κουτί και "κουνιέται" το περιεχόμενό του!

Αν ο υπολογιστής ξεκινάει κανονικά αλλά δεν καταφέρνει να ολοκληρώσει το φόρτωμα μετά την εμφάνιση του wallpaper, πιθανή αιτία είναι κάποια εφαρμογή. Θυμηθείτε τις τελευταίες εφαρμογές που εγκαταστήσατε και βγάλτε τες από το σύστημα. Πολλές εφαρμογές αρνούνται να συνυπάρξουν στο ίδιο λειτουργικό. Οι εφαρμογές εγγραφής CD αποτελούν ένα τέτοιο παράδειγμα.

Αλλες φορές εμφανίζεται ένα μήνυμα ότι κά-



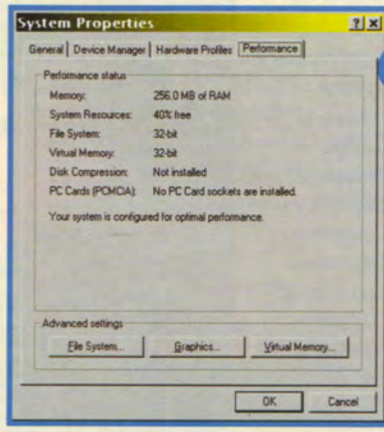
ποιο απαραίτητο αρχείο δεν μπορεί να βρεθεί. Αυτό συμβαίνει όταν το uninstall μιας εφαρμογής αφαιρεί ένα αρχείο που είναι απαραίτητο για κάποια άλλη εφαρμογή. Η πιο εύκολη λύση είναι η επανεγκατάσταση της εφαρμογής. Οταν κάνουμε πάλι uninstall, πρέπει να προσέξουμε να αφήσουμε τα dll για τα οποία μας ρωτάει το πρόγραμμα στο σκληρό, ακόμα κι αν μας πληροφορεί ότι δεν χρειάζονται πια.

Το χειρότερο βέβαια είναι να μην καταφέρουμε με κανέναν τρόπο να εκκινήσουμε τα Windows. Η λύση τότε είναι το πολύ δημοφιλές format! Αν δεν έχουμε κρατήσει backup των σημαντικών αρχείων, μπορούμε μέσω DOS (για όσους ξέρουν τις εντολές του) να σώσουμε ό,τι μπορούμε. Γενικά ένα format ανά τρίμηνο είναι σχεδόν απαραίτητο στους power users που χρησιμοποιούν καθημερινώς για πολλές ώρες τον υπολογιστή τους και δοκιμάζουν ό,τι πρόγραμμα κυκλοφορεί στην αγορά.

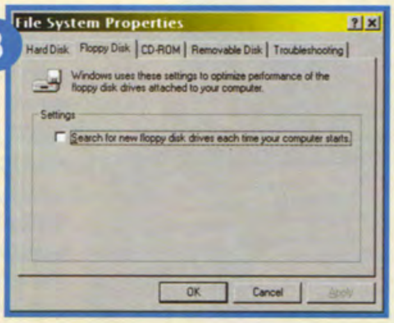
ΕΠΙΤΑΧΥΝΟΝΤΑΣ ΤΟ STARTUP ΤΩΝ WINDOWS



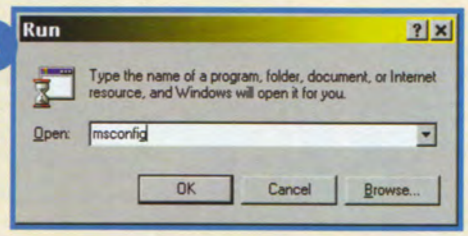
1 Ανοίγουμε το System Properties των Windows.



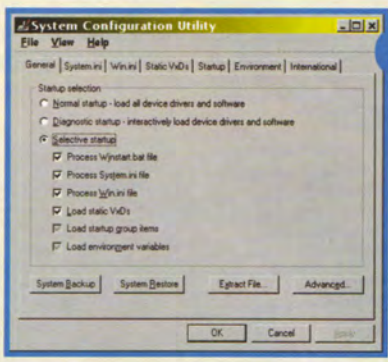
2 Στο tab Performance επιλέγουμε το File system.



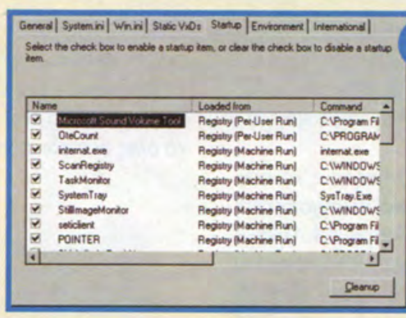
3 Στο tab Floppy disk φροντίζουμε ώστε το "Search for new floppy disk drives each time your computer starts" να μην είναι επιλεγμένο.



4 Επιλέγουμε Start-Run και γράφουμε msconfig.



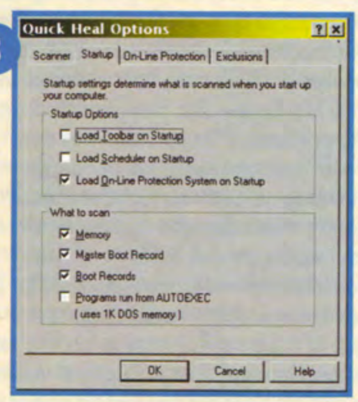
5 Στο System Configuration Utility επιλέγουμε το Startup.



6 Εδώ μπορούμε να διαλέξουμε ποια εφαρμογή θα ξεκινάει αυτόματα με τα Windows.



7 Πολλά anti virus προγράμματα, όπως το Quick Heal, καθυστερούν την εκκίνηση του υπολογιστή.



8 Από τις επιλογές του προγράμματος μπορούμε να αποτρέψουμε την εκκίνησή του ταυτόχρονα με τα Windows.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

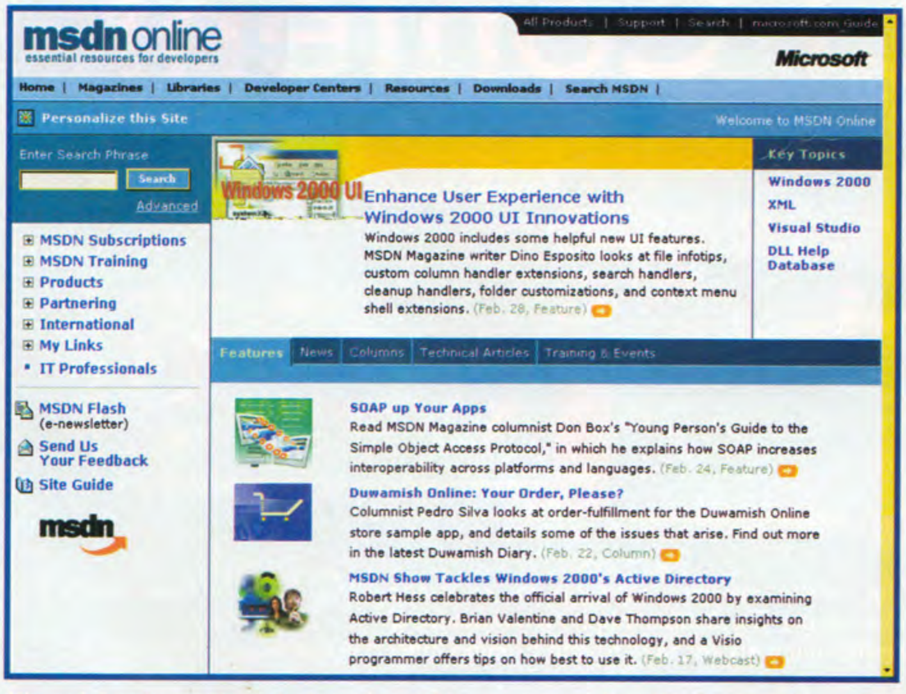
Cookies & Javascript

Θα έχετε παρατηρήσει ότι όταν επισκέπτεστε ένα site σας ενημερώνει για τον αριθμό των επισκέψεων που έχετε πραγματοποιήσει σε αυτό. Αλλοτε πάλι sites που γνωρίζετε ότι απαιτούν τη χρήση προσωπικού κωδικού για να επιτρέψουν την πρόσβαση, αναγνωρίζουν ποιος είστε χωρίς τη χρήση κωδικού εκ μέρους σας. Ολα αυτά τα "μαγικά" γίνονται με τη χρήση μικρών αρχείων (TXT) που αποθηκεύονται τοπικά στον υπολογιστή μας και ονομάζονται cookies. Αυτό το μήνα θα δούμε πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε τα δικά μας cookies. Επιπλέον θα κάνουμε την πρώτη βουτιά στον κόσμο του Document Object Model (DOM), με ένα script που μας επιτρέπει να μετακινήσουμε οποιοδήποτε αντικείμενο της σελίδας μας.

του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Τα cookies είναι ένα από τα χιλιάδες χρήσιμα εργαλεία της HTML και της JavaScript, που μας επιτρέπουν να κάνουμε πιο ζωντανές και προσωπικές σελίδες. Στα cookies μπορούμε να αποθηκεύσουμε πληροφορίες σχετικά με το πώς θέλουμε να εμφανίζεται η σελίδας μας για κάθε επισκέπτη. Μπορούμε επίσης να επιτρέπουμε ή να απαγορεύουμε την προβολή κάποιων σελίδων σε συγκεκριμένους επισκέπτες. Τα cookies χρησιμοποιούνται ευρέως από όλες σχεδόν τις μεγάλες εταιρίες για την εποπτεία κυρίως της πληροφορίας που απορροφάται από τον εκάστοτε χρήστη, αλλά ακόμα και του ίδιου του χρήστη. Για το λόγο αυτόν θεωρούνται από πολλούς ως μέσο παραβίασης του προσωπικού απορρήτου. Τα cookies δίνουν πολλές δυνατότητες, αρκεί να χρησιμοποιούνται σωστά. Και σωστή χρήση σημαίνει να μην τα χρησιμοποιούμε χωρίς λόγο. Επίσης, το πιο σημαντικό είναι να μην αφήνουμε ένα cookie ενεργό επ' αόριστον και να θέτουμε expire date. Μην ξεχνάτε ότι όσο χρήσιμο μπορεί να είναι ένα cookie τόσο ενοχλητικό μπορεί να γίνει με λανθασμένη χρήση.

Το script που ακολουθεί αποτελείται από τρεις functions. Η πρώτη λέγεται setCookie και αναλαμβάνει να θέσει το cookie με τις απαραίτητες παραμέτρους. Η δεύτερη ονομάζεται readCookie και είναι αυτή που διαβάζει τα περιεχόμενα ενός cookie. Τέλος, η τρίτη, η killCookie, είναι αυτή με την οποία διαγράφουμε ένα cookie. (σ.σ.: Για να διαγράψουμε ένα cookie, αρκεί να το θέσουμε ως expired.) Στο script που ακολουθεί οι παράμετροι που θέτουμε στο cookie μας είναι το όνομα (name), η τιμή (value), η διαδρομή (path), το domain (domain) και αν είναι secure ή όχι (secure).



Microsoft Developers Network. Ενα από τα καλύτερα resources (http://msdn.microsoft.com/).

COOKIES ON JAVASCRIPT

```
<script language="JavaScript">
<!–

// Αυτό το κομμάτι κώδικα ελέγχει εάν ο
  χρήστης δέχεται cookies ή όχι.
var acceptsCookies = false;
if(document.cookie == '') {
document.cookie = 'acceptsCookies=yes'; //
  Προσπάθεια να θέσει ένα cookie.
if(document.cookie.indexOf('acceptsCookies=y
  es') != -1) {
acceptsCookies = true;
}// Εάν το επιτύχει, καθόρισε τη μεταβλητή.
} else {
acceptsCookies = true;
}

function setCookie (name, value, hours, path,
  domain, secure) {
if (acceptsCookies) {
var not_NN2 = (navigator &&
  navigator.appName
  && (navigator.appName == 'Netscape')
  && navigator.appVersion
  && (parseInt(navigator.appVersion) ==
  2))?false:true;

if(hours && not_NN2) { // Εφόσον ο Netscape
  Navigator 2 δεν μπορεί να χειριστεί
  ημερομηνίες, προσπερνά αυτό το σημείο.
if ( (typeof(hours) == 'string') &&
  Date.parse(hours) ) {                var
  numHours = hours;
```

```
} else if (typeof(hours) == 'number') { //
   καθορισμός ημέρας από αριθμό ωρών.
   var numHours = (new Date((new
   Date()).getTime() +
   hours*3600000)).toGMTString();
}
}
document.cookie = name + '=' + escape(value)
   + ((numHours)?(';expires=' + numHours):'')
   + ((path)?';path=' + path:'') +
   ((domain)?';domain=' + domain:'') +
   ((secure && (secure == true))?'; secure':''); //
   καθορισμός του cookie, προσθέτοντας τις
   παραμέτρους που τέθηκαν.
}
} // setCookie

function readCookie(name) {
if(document.cookie == '') { // δεν υπάρχει
   cookie, συνεπώς προχώρα
return false;
} else { // υπάρχει cookie
var firstChar, lastChar;
var theBigCookie = document.cookie;
firstChar = theBigCookie.indexOf(name);   //
   βρες την έναρξη του 'name'
var NN2Hack = firstChar + name.length;
if((firstChar != -1) &&
   (theBigCookie.charAt(NN2Hack) == '=')) { //
   εάν βρεις το cookie
firstChar += name.length + 1; // προσπέρασε το
   'name' και το '='
lastChar = theBigCookie.indexOf(';', firstChar);
   // βρες το τέλος της τιμής
if(lastChar == -1) lastChar =
   theBigCookie.length;
return
   unescape(theBigCookie.substring(firstChar,
   lastChar));
} else { // Εάν δεν υπάρχει cookie με αυτό το
   όνομα, επίστρεψε false.
return false;
}
}
} // readCookie

function killCookie(name, path, domain) {
var theValue = readCookie(name);
if(theValue) {
document.cookie = name + '=' + theValue + ';
   expires=Fri, 13-Apr-1970 00:00:00 GMT' +
   ((path)?';path=' + path:'') +
   ((domain)?';domain=' + domain:''); //
   καθορίζουμε ένα ληγμένο cookie
}
} // killCookie

//-->

</script>
```

DOCUMENT OBJECT MODEL (DOM)

Το Document Object Model ή DOM είναι το μοντέλο υλοποίησης της DHTML. Τι σημαίνει αυτό σε απλά λόγια; Το W3C (World Wide Web Consortium) συνέταξε μια σειρά από ιδιότητες που πρέπει να πληροί το σύνολο των HTML, JavaScript και CSS έτσι ώστε να δημιουργηθεί η Dynamic HTML (DHTML). Η ουσία αυτού του μοντέλου είναι ότι μία Web δημιουργία αντιμετωπίζεται όπως κάθε σύγχρονο πρόγραμμα που ικανοποιεί τις συνθήκες του Object Oriented Programming, δηλαδή ως ένα ενιαίο σύνολο αντικειμένων, συνδεδεμένων με τέτοιον τρόπο ώστε να υπάρχει αλληλεξάρτηση. Τα αντικείμενα και οι σχέσεις μεταξύ τους περιγράφονται από τις ιδιότητές τους. Ετσι, δεν έχουμε πλέον να αντιμετωπίσουμε τη σελίδα ως ένα απλό κείμενο HTML, αλλά ως ένα σύνολο αντικειμένων. Τα αντικείμενα αυτά μπορεί να είναι οποιοδήποτε από τα γνωστά αντικείμενα, δηλαδή εικόνες, αρχεία, ενέργειες, κείμενο, μόνα τους ή συνδυασμοί αυτών. Ολα αυτά περιγράφονται πλέον από τις ιδιότητές τους και ελέγχονται συλλογικά ως ένα και μόνο αντικείμενο. Ετσι, μας δίνεται μεγαλύτερη ελευθερία δημιουργίας, εφόσον γινόμαστε πλέον απόλυτοι κυρίαρχοι της δημιουργίας μας. Μπορούμε να τοποθετήσουμε τα αντικείμενα που εμείς επιλέγουμε και δημιουργούμε όπου και όπως θέλουμε (στα όρια βέβαια που περιγράφονται από τις διαστάσεις του browser και της οθόνης του επισκέπτη).

Με αυτό το τεύχος ανοίγουμε το κεφάλαιο Dynamic HTML. Αυτό σημαίνει ότι πλέον τα άρθρα μας θα περιλαμβάνουν εκτός από JavaScript και αναφορές στα Cascade Style Sheets (CSS) και το DOM. Η DHTML και γενικότερα το DOM εισήχθησαν πρόσφατα. Αυτό σημαίνει ότι μόνο browsers τελευταίας γενιάς (4.0+) αναγνωρίζουν τις εντολές του DOM. Στο script που ακολουθεί θα δούμε κάποια στοιχεία της DHTML, τα document.all[id].style και document.layers[id], τα οποία αναφέρονται στα αντικείμενα ID και τις ιδιότητές τους όπως αυτές αναγνωρίζονται από τον Internet Explorer και τον Netscape Navigator αντίστοιχα. Βλέπουμε την πρώτη και βασικότερη διαφορά μεταξύ των δύο browsers. Ενώ η Microsoft κινήθηκε στις προτάσεις του W3C, η Netscape ακολούθησε, για ακόμα μία φορά, το δικό της δρόμο. Για να είμαστε πιο ακριβείς, το W3C βασίστηκε ή καλύτερα αντέγραψε τις προτάσεις της Microsoft, μια και ήταν οι πληρέστερες, και -ω! ναι!- less buggy! Αυτό σημαίνει, δυστυχώς, ότι -για ακόμα μία φορά- όπως με την JavaScript χρειάζεται να γράφουμε διαφορετικά για τον Internet Explorer και το Netscape Navigator, έτσι πρέπει να κάνουμε και με την DHTML, αν και όπως δείχνουν τα πράματα θα επικρατήσει η μέθοδος της Microsoft, αφού είναι καλύτερη. Αλλά και η καλύτερη να μην ήταν, πάλι αυτή θα επικρατούσε, εφόσον αποτελεί το final recommendation του W3C. Ακόμα δύο νέα στοιχεία που θα δούμε είναι τα obj.left και obj.top, τα οποία μας επιστρέφουν τις συντεταγμένες X και Y αντίστοιχα του αντικειμένου obj στην οθόνη. Το αντικείμενο obj μπορεί να είναι μία εικόνα, ένα κομμάτι κειμένου ή ακόμα και ένα κομμάτι κειμένου μαζί με μία εικόνα. Οι δύο αυτές νέες ιδιότητες μας επιτρέπουν να τοποθετήσουμε τα αντικείμενά μας οπουδήποτε στην οθόνη θέλουμε. Επισημαίνουμε ότι οι αρχή (0,0) είναι η πάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Στο script που ακολουθεί οι τιμές των αντικειμένων obj.left και obj.top είναι pixels.

WEB SITE



Webmonkey
http://www.webmonkey.com

Το Webmonkey είναι το ηλεκτρονικό περιοδικό που δημιουργήθηκε από τα τρομερά παιδιά του WIRED! Οπως αντιλαμβάνεστε, περιέχει ό,τι θα θέλατε να βρείτε σχετικά με τον Web και το Internet, από MP3 και Flash μέχρι PHP και CGI. Ευχάριστα, καλογραμμένα και προπάντων χρήσιμα άρθρα, γραμμένα από τα μέλη του Wired Digital αλλά και άλλους επαγγελματίες του χώρου. Τα άρθρα απευθύνονται τόσο σε αρχάριους όσο και προχωρημένους και τα θέματα που καλύπτονται είναι HTML, DHTML, XML, MP3, Flash και Shockwave, Java, ASP και PHP, Perl και CGI, Javascript. Επιπλέον θα βρείτε χρήσιμα άρθρα για Fonts και Graphics, αλλά και θέματα για Unix Web administration, APACHE Web server και Web security. Επιπλέον από το Webmonkey μπορείτε να εγγραφείτε στη Webmonkey mailing list, προκειμένου να λαμβάνετε όλα τα σημαντικά νέα άρθρα στο mailbox σας. Το Webmonkey είναι ένα από τα ομορφότερα sites και τα άρθρα του από τα πληρέστερα και πιο ακριβή. Σας το συνιστούμε ανεπιφύλακτα!

MOVING OBJECTS

```
<script language="JavaScript">
<!–

function checkIn(id) {

/*
checkIn()
Επιστρέφει την αναφορά στο αντικείμενο ID
  ανάλογα με τον browser.

Εκτέλεση: checkIn('id')
*/

// Σε περίπτωση Internet Explorer χρησιμοποιεί
  τη πρώτη δομή, ενώ σε
// περίπτωση Netscape Navigator τη δεύτερη.
if (document.all) {
return document.all[id].style;   // πρώτη δομή
} else if(document.layers) {
return document.layers[id];      // δεύτερη
  δομή
}
}

function moveTo(daObject, endLeft, endTop,
  numSteps, delay, endFunction) {

/*
moveTo()

  Μεταφέρει ένα αντικείμενο από την παρού-
σα θέση σε μία νέα και εάν θέλουμε στο τέλος
της μεταφοράς εκτελεί μία άλλη συνάρτηση.

  Εκτέλεση: moveTo('onomaAntikeimenou',
syntetagmenhXTelous, syntetagmenhYTelous,
arithmosBhmaton, kathisterishMetaksyBh-
maton, 'functionProsEktelesh()');
*/

// Καθορισμός μεταβλητών.
var leftInc, topInc, daObj = new Object;
// Τη πρώτη φορά δημιουργείτε το αντικείμενο
  document.PCM.moveTo
if (typeof document.PCM == 'undefined'){
document.PCM = new Object;
document.PCM.moveTo = new Object;
} else if (typeof document.PCM.moveTo ==
  'undefined') {
document.PCM.moveTo = new Object;
}
// Αποθήκευση της endFunction για να
  εκτελεστεί όταν η μετακίνηση έχει
  ολοκληρωθεί.
if(endFunction)
  document.PCM.moveTo.endFunction =
  endFunction;

if (daObject == "sameObj") {
daObj = document.PCM.moveTo.daObj;
} else {
daObj = checkIn(daObject);
document.PCM.moveTo.daObj = daObj;
}
// Εάν αυτό είναι το τελευταίο βήμα, πήγαινε
  στο σημείο τέλους και εκτέλεσε την
  endFunction.
if (numSteps == 1) {
daObj.left = endLeft;
daObj.top = endTop;
// Εάν έχει καθοριστεί η endFunction, εκτέλεσέ
  την και στη συνέχεια διάγραψέ την.
if(document.PCM.moveTo.endFunction) {
daFunction =
  document.PCM.moveTo.endFunction;
document.PCM.moveTo.endFunction = '';
eval(daFunction);
}
} else {
// Ειδάλλως, υπολόγισε πόσο μακριά να
  μετακινηθεί το αντικείμενο.
leftInc = (endLeft - parseInt(daObj.left)) /
  numSteps;
topInc = (endTop - parseInt(daObj.top)) /
  numSteps;
// Τότε μετακίνησέ το, μείωσε το numSteps και
  επανέλαβέ από την αρχή.
daObj.left = parseInt(daObj.left) + leftInc;
daObj.top = parseInt(daObj.top) + topInc;
numSteps–;
setTimeout ('moveTo(\'sameObj\', ' + endLeft +
  ', ' + endTop + ', ' + numSteps + ', ' + delay +
  ')', delay);
}
}

// –>

</script>
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα δύο αυτά scripts είναι αρκετά δύσκολα στην κατανόηση και τη συγγραφή, ωστόσο αποτελούν σημαντικό μάθημα για την κατανόηση των cookies και του DOM. Στο DOM θα αναφερθούμε εκτενέστερα στο επόμενο τεύχος. Αυτό το μήνα κάναμε μια μικρή εισαγωγή, περισσότερο για να πάρετε μια μικρή γεύση τού τι μπορούμε να κάνουμε με την DHTML. Διαβάζοντας τα e-mails σας διαπιστώνω ότι αρκετοί/ές χρησιμοποιείτε για την κατασκευή των σελίδων σας διάφορα προγράμματα όπως το Frontpage. Δυστυχώς, όμως, τα συγκεκριμένα προγράμματα δεν επιτρέπουν πολλές επεμβάσεις και περιορίζουν την ελευθερία του δημιουργού. Προσωπικά συνιστώ τη χρήση αυτών των προγραμμάτων μόνο για τη δημιουργία σελίδων που απαιτούν ελάχιστο προγραμματιστικό κόπο, όπως δημιουργία TABLES με πολλές εγγραφές. Δεν ενδείκνυνται όμως για συγγραφή σελίδας με πληθώρα JavaScript και για συγγραφή σελίδων σε DHTML. Ακόμα και η χρήση προγραμμάτων όπως το DreamWeaver δεν είναι επιθυμητή, παρά μόνο όταν ο όγκος του απαιτούμενου JavaScript γίνεται αισθητά μεγάλος. Προσωπικά συνιστώ το Notepad για συγγραφή όλου του απαιτούμενου κώδικα και το Adobe Photoshop για τη δημιουργία των γραφικών.

ΒΙΒΛΙΟ

Αν και δεν συνηθίζεται από αυτή τη στήλη να προτείνουμε βιβλία, αυτό το μήνα θέλουμε να σας παρουσιάσουμε ένα βιβλίο σχετικό με την JavaScript, το οποίο θεωρούμε από τα καλύτερα. Το βιβλίο του Danny Goodman με τίτλο "JavaScript Bible 3rd edition" είναι ένας οδηγός αναφοράς για τον πεπειραμένο αλλά και βοήθημα για τον αρχάριο. Καλύπτει όλες τις εκδόσεις της JavaScript μέχρι και την 1.2 και τους δύο δημοφιλέστερους browsers της Netscape και της Microsoft μέχρι και τις εκδόσεις 4.0. Περιλαμβάνει εισαγωγή στην JavaScript, όλες τις θεωρητικές βάσεις της γλώσσας και πλήρη οδηγό με όλα τα ενεργά στοιχεία της JavaScript μέχρι σήμερα. Αναφέρεται επίσης



στην Dynamic HTML, τόσο για Internet Explorer όσο και Netscape Navigator. Τα παραδείγματα είναι πολλά και καλύπτουν αρκετές εφαρμογές της JavaScript. Το βιβλίο συνοδεύεται από CD-ROM, που περιλαμβάνει όλα τα παραδείγματα του βιβλίου και demo εκδόσεις των Macromedia Flash και Dreamweaver.

Το συνιστούμε ανεπιφύλακτα σε όλους τους αρχάριους που θέλουν ένα βοήθημα για να ξεκινήσουν την εκμάθηση της JavaScript, αλλά και σε όλους τους πεπειραμένους που χρειάζονται έναν οδηγό αναφοράς. Διατίθεται on-line από το Amazon.com.

Εκδόσεις: IDG Books worldwide
ISBN: 0-7645-3188-3

ΤΙ ΜΕΛΛΕΙ ΓΕΝΕΣΘΑΙ ΣΤΑ ON-LINE GAMES

Μέρος 1ο

Σε αυτό και στο επόμενο τεύχος δεν θα σας παρουσιάσουμε κάποιο παιχνίδι, αλλά τα on-line παιχνίδια που τελούν υπό κατασκευή και πρόκειται να σας κάνουν να περάσετε πολλές ώρες μπροστά στο "χαζοκούτι" σας. Στο πρώτο μέρος, λοιπόν, θα ασχοληθούμε με τα on-line Role Playing Games, τα οποία στο προσεχές μέλλον θα εμφανιστούν στο Internet.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Κατά την ταπεινή μου άποψη, τα Role Playing Games είναι το είδος που ενδείκνυται για on-line gaming. Υπάρχειπλοκή την οποία μπορείς να ακολουθήσεις, ενώ παράλληλα συνεργάζεσαι ή έρχεσαι αντιμέτωπος με διάφορους συμπαίκτες. Μπορείς μάλιστα να παίξεις το παιχνίδι ακόμα και αν δεν είναι κανένας άλλος παίκτης στο Δίκτυο. Τη δυνατότητα αυτή στερούνται κατά κύριο λόγο τα action, simulation και strategy on-line games, όπου η παρουσία συμπαικτών (ή αντιπάλων) είναι απαραίτητη για να απολαύσεις το παιχνίδι και να μην περιφέρεσαι σαν την άδικη κατάρα στον server. Φανταστείτε να παίζετε το Quake III ή το Starcraft μόνοι, τι θα καταλάβετε; Ενώ αντίθετα μπορείτε κάλλιστα να παίξετε το The 4th Coming (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...) ή το Ultima Online ακόμα και μόνοι σας.

Αφού τέλειωσα την "κατήχηση", καιρός να μπω στο ψητό. Θα σας παρουσιάσω ένα ένα τα on-line RPGs που πρόκειται να κυκλοφορήσουν και μάλλον θα προκαλέσουν σάλο. Οι μετριότητες δεν μας ενδιαφέρουν, μόνο αυτά που θα ταρακουνήσουν τους on-line gamers. Και αρχίζω με το πολυαναμενόμενο και πολλά υποσχόμενο...



ULTIMA ONLINE 2

Ηταν δυνατόν, μετά το χαμό που προκάλεσε και ακόμα προκαλεί το Ultima Online, να μην υπάρχει συνέχεια; Ηδη οι χρήστες του UO έχουν φτάσει στους 150.000 (ναι, καλά ακούσατε, εκατόν πενήντα χιλιάδες άτομα!) και συνεχώς αυξάνονται. Βλέποντας αυτά η Origin Systems αποφάσισε να ξεκινήσει τη δημιουργία του sequel του UO. Ακόμα η κατασκευή του βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο και μόνο γενικές κατευθύνσεις έχουν δοθεί. Πάντως, όλα δείχνουν ότι το παιχνίδι θα είναι κορυφαίο, άξιος διάδοχος του UO, και θα τρελάνει τους απανταχού gamers.

Το Ultima Online 2 θα εξελίσσεται διακόσια χρόνια μετά τον Great Cataclysm (Μεγάλο Κατακλυσμό) που έπληξε τον κόσμο του Ultima Online. Το UO 2 εξακολουθεί να λαμβάνει χώρα στον κόσμο της Britannia, ωστόσο πολλά έχουν αλλάξει στα 200 αυτά χρόνια. Οπως στο UO έτσι και στο UO 2 θα έχετε την ευκαιρία να δημιουργείτε μοναδικούς χαρακτήρες, ρυθμίζοντας χρώμα δέρματος και μαλλιών, τύπο κουρέματος και πολλές ακόμα επιλογές οι οποίες θα δημιουργούν μοναδικούς χαρακτήρες. Συν τοις άλλοις, προστίθενται δύο νέες φυλές. Εχετε δηλαδή στη διάθεσή σας συνολικά τρεις φυλές (η μία είναι βέβαια οι Humans, ενώ οι άλλες δύο δεν έχουν αποκαλυφθεί ακόμα), από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε. Η μοναδικότητα των χαρακτήρων δεν έγκειται μόνο στην εμφάνιση αλλά και στις γνώσεις. Θα περιλαμβάνονται μια πληθώρα από skills, από τις οποίες θα μπορεί ο χαρακτήρας να διαλέξει.

Δεν θα υπάρχουν κάποιες standard κλάσεις τις οποίες θα ακολουθείτε (π.χ. Thief, Mage, Priest, Warrior). Τυπικά μπορείτε να πάρετε όποια κλάση θέλετε, με αρκετούς συνδυασμούς, δεν θα διαθέτετε όμως τα προνόμια που θα είχατε αν ήσαστε αποκλειστικά αφιερωμένος σε μία κλάση. Το παιχνίδι θα είναι εμπλουτισμένο με αμέτρητα quests για όλα τα είδη των χαρακτήρων που μπορεί να δημιουργήσει ένας παίκτης, έτσι ώστε η αντοχή του στο χρόνο να απογειωθεί στο maximum.

Μεγάλη προσοχή θα δοθεί στο animation των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια της μάχης, προκειμένου αυτή να είναι πιο ρεαλιστική και να μην παρατηρείται το φαινόμενο κάθε μάχη να είναι ίδια με την

προηγούμενη. Δηλαδή θα υπάρχουν πολλά είδη επιθέσεων με κάθε όπλο - δεν θα βλέπετε απλώς το σπαθί να πηγαίνει πάνω κάτω. Το AI των τεράτων και γενικότερα των αντιπάλων που θα αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι θα είναι ιδιαίτερα αυξημένο, έτσι ώστε κάθε μάχη να αποτελεί μία πρόκληση. Τα γραφικά θα είναι 3D, αλλά ακόμα οι σχεδιαστές δεν έχουν αποφασίσει τη γωνία της κάμερας που θα παρέχει τη μέγιστη οπτική απόδοση και διευκόλυνση των παικτών.

ATRIARCH

Το παιχνίδι δεν είναι πολύ διαδεδομένο, διότι αποτελεί outsider. Το Atriarch είναι ένα κράμα RPG και strategy με αρκετά μοναδικά στοιχεία, τα οποία δεν έχουμε ξαναδεί σε άλλα on-line παιχνίδια. Ο χαρακτήρας που χειρίζεται κάθε παίκτης συνεχίζει να υπάρχει ως "προσωπικότητα" στον κόσμο του Atriarch και να εκτελεί εντολές ακόμα και όταν ο ίδιος ο παίκτης απουσιάζει. Επίσης, ο χαρακτήρας σας πεθαίνει μόνιμα σε περίπτωση που σας σκοτώσουν! Δεν μπορείτε δηλαδή να συνεχίσετε με τον ίδιο χαρακτήρα όταν πεθάνει, πρέπει να δημιουργήσετε νέο. Σύμφωνα με τη δημιουργό εταιρία, τα ανωτέρω στοιχεία εξαρτώνται από το στρατηγικό κομμάτι του παιχνιδιού. Αναλόγως του πόσο φιλόδοξος είναι ο παίκτης το παιχνίδι γίνεται πιο απαιτητικό και πιο επικίνδυνο για το χαρακτήρα του.

Το Atriarch θα εξελίσσεται στον πλανήτη Atriana, ο οποίος είναι στην κυριολεξία τεράστιος, με έξι συνολικά ηπείρους. Εκτός όμως από το γεγονός ότι ο πλανήτης Atriana είναι πολύ μεγάλος, έχει και ακόμα ένα μοναδικό στοιχείο: είναι ζωντανός! Τα πάντα είναι ζωντανά και μπορεί ο χαρακτήρας να τα χειριστεί (μπορεί για παράδειγμα να διαμορφώνει την επιφάνεια του πλανήτη όπως θέλει ή να επικοινωνεί με τη χλωρίδα και την πανίδα του Atriana). Θα υπάρχουν διαφορετικές φυλές, από τις οποίες ο χαρακτήρας θα επιλέγει και η καθεμία θα έχει τις δικές τις μοναδικές ικανότητες και δυνατότητες. Αξίζει να σημειωθεί ότι από το Atriarch θα υπάρχει παντελής έλλειψη του στοιχείου της μαγείας. Πρωτότυπο είναι και το σύστημα της κάμερας στο παιχνίδι. Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι με προοπτική είτε τρίτου προσώπου είτε πρώτου. Τα γραφικά είναι επίσης πολύ καλά και φυσικά 3D.

CROSSROADS

Ενα καθαρόαιμο RPG, το οποίο εξελίσσεται παράλληλα σε δύο κόσμους, επιτρέποντας στον παίκτη να χειρίζεται δύο τελείως διαφορετικούς χαρακτήρες. Οι δύο αυτοί κόσμοι στους οποίους εξελίσσεται το παιχνίδι είναι η City και ο DreamWorld. Την πρώτη φορά που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι θα βρεθείτε στην πόλη, όπου θα μπορείτε να αυξάνετε τις ικανότητές σας και να κερδίζετε νέες δυνάμεις.





ATRIARCH

Οταν πέσετε για ύπνο, όμως, μεταφέρεστε στον DreamWorld, όπου τα πράγματα είναι πιο επικίνδυνα και όλη η δράση είναι μαζεμένη εκεί. Η δημιουργία του χαρακτήρα σας επικεντρώνεται περισσότερο στο background και στην προσωπικότητα του ίδιου παρά στους πόντους των Ability Scores και τα στατιστικά του. Υπάρχουν οργανώσεις στις οποίες ο παίκτης μπορεί να εισχωρήσει ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του και έτσι θα γίνει κομμάτι της ίδιας της ιστορίας. Καταρχήν, δημιουργείτε το χαρακτήρα που θα χειρίζεστε μέσα στη City και την πρώτη φορά που θα πέσετε για ύπνο θα δημιουργήσετε και το χαρακτήρα του DreamWorld, ο οποίος μπορεί να μοιάζει ή να διαφέρει με τον άλλο χαρακτήρα σας όσο εσείς θέλετε.

Τα γραφικά (δείτε την εκπληκτική εικόνα στο ξεκίνημα του άρθρου) του Crossroads είναι χάρμα οφθαλμών, αλλά ακόμα πιο εντυπωσιακή είναι η υπόθεσή του... Οι Archons, οι οποίοι είναι αθάνατοι και ελέγχουν τον κόσμο μέσω μιας μυστικής συνωμοσίας, του Division, ζουν σε μια καλά κρυμμένη από τον κόσμο πόλη. Χρησιμοποιούσαν τις δυνάμεις τους για να προστατέψουν από τις μαγικές απειλές και τους εφιάλτες που είχαν απειλήσει τον κόσμο στο παρελθόν. Ωστόσο οι Archons δεν υπάρχουν πλέον και η υφή της πραγματικότητας έχει αρχίσει να γίνεται πιο αδύνατη, φαινόμενο που ονομάστηκε Crossroads. Χάος επικρατεί στο Division και στον κόσμο γενικότερα. Πολλά τα ερωτηματικά για την εξαφάνιση των Archons, ενώ παράλληλα μυστικοί πράκτορες αρχίζουν να συγκεντρώνονται στο βασίλειό τους. Αλλοι αναζητούν τη δύναμη, άλλοι είναι απλοί ερευνητές και άλλοι πάλι προσπαθούν να προστατέψουν τον κόσμο, αναλαμβάνοντας το ρόλο που άφησαν με την απουσία τους οι Archons. Ενας μυστικός πόλεμος έχει αρχίσει...

DEMISE: THE RISE OF KU'TAN

"Αρχίζετε την περιπέτειά σας στην πόλη Dejenol, η οποία θα είναι το μοναδικό καταφύγιό σας από τους κινδύνους των Dungeons. Μέσα στην πόλη μπορείτε να βρείτε όση βοήθεια θέλετε και να προμηθευτείτε πολλά εφόδια, προκειμένου να κάνετε τις εξορμήσεις σας στα αχανή

DIABLO II

Οταν μου δόθηκε το πρόσταγμα να γράψω το άρθρο περί Sneak Peaks σε on-line παιχνίδια, ξέρετε πού πήγε κατευθείαν το μυαλό μου; Μα, φυσικά (εκτός από το UO II φυσικά), στο Diablo II. Επειτα από έναν μικρό διαπληκτισμό με τον αξιαγάπητο, λατρευτό (γλιτς, σλουρπ) αρχισυντάκτη, κατέληξα στο Τζάνειο με την άνω γνάθο σακατεμένη και με μια φωνή να αντηχεί στο μυαλό μου "Το Diablo II, δεν είναι αποκλειστικά on-line!". Ελα όμως που δεν βάζω μυαλό! Ναι, δεν είναι αποκλειστικά on-line, αλλά μόλις βγει το Diablo II το Battle Net θα πάρει φωτιά! Αν δεν απατώμαι, είναι ο τρίτος χρόνος "ζωής" του Diablo και ακόμα "καλά κρατεί" στο Δίκτυο καθώς προσφέρει πολλές συγκινήσεις. Το δε Battle Net και γενικότερα το Internet είναι γεμάτο παλαβούς gamers που περιμένουν εναγωνίως το Diablo II. Πού θα πάει, δεν θα βγει; Ε, θα γίνει της κακομοίρας!





DEMISE

Dungeons. Ισως βρείτε και πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν να νικήσετε τον Ku'Tan Jenal..."

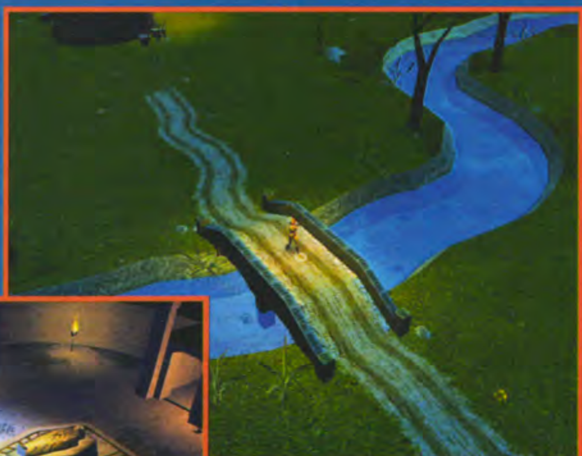
Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το σενάριο που κατάφερα να αντλήσω για το επερχόμενο on-line RPG της Artifact Entertainment. Στο παιχνίδι θα μπορείτε να διαλέξετε μία από τις ακόλουθες 9 φυλές για το χαρακτήρα σας: Human, Elf, Gnome, Dwarf, Yeti, Ogre, Saris(?), Troll και Giant, ενώ θα έχετε τη δυνατότητα να μπείτε σε ένα από τα 12 guilds, τα οποία θα καθορίζουν και την κλάση σας (Artisan, Warrior, Paladin, Ninja, Thief, Barbarian, Explorer, Villain, Mage, Sorcerer, Wizard, Cleric). Επίσης, θα πρέπει να επιλέξετε τη συμπεριφορά του χαρακτήρα σας (Lawful, Neutral ή Evil). Στο παιχνίδι θα υπάρχουν περισσότερα από 100 spells, τα οποία θα μπορούν να κάνουν οι χαρακτήρες. Οι εξορμήσεις των παικτών θα γίνονται σε 30 διαφορετικά Dungeons τεραστίων διαστάσεων, όπου θα υπάρχουν 500 (!) διαφορετικά είδη τεράτων. Το παιχνίδι επίσης θα διαθέτει πάνω από 500 αντικείμενα, τα οποία μπορούν οι χαρακτήρες είτε να πωλούν είτε να ανταλλάσσουν μεταξύ τους ή με τους εμπόρους. Θα υπάρχει επίσης η δυνατότητα των παικτών να δημιουργήσουν Co-operative Group έως και τεσσάρων μελών, ενώ θα είναι ανύπαρκτο το Player vs Player (PvP) Mode! Ολα καλά, βρε παιδί μου, αλλά τι στο καλό on-line παιχνίδι θα παίξουμε χωρίς ένα PvP της προκοπής; Αν δεν σφάξω εγώ το σύντροφο Μήτσο, πώς θα μου πάει καλά η μέρα;

SURVIVAL: THE WASTELAND!

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θυμίζει Fallout. Επειτα από μία μαζική πυρηνική καταστροφή που συνέβη στη Γη, η κατάσταση είναι πολύ ρευστή. Η ανθρώπινη ζωή δεν έχει σχεδόν καμιά αξία και με το τίποτα μπορεί κάποιος να βρεθεί νεκρός. Το Survival δεν θυμίζει σε κάποιο σημείο κανένα άλλο on-line RPG που έχετε παίξει, εκτός βέβαια από το γεγονός ότι είναι multiplayer. Κάθε στοιχείο στο παιχνίδι μπορεί να αλλάξει. Στο Survival μπορείτε να κάνετε τα πάντα, αρκεί να έχετε τις σχετικές γνώσεις, τα απαραίτητα αντικείμενα και τα κατάλληλα εργαλεία. Μπορείτε να φτιάξετε οχήματα, να επέμβετε στη διαμόρφωση του εδάφους ή ό,τι άλλο μπορεί να σκαρφιστεί το μυαλό σας (σατανικό και μη). Δεν περιλαμβάνονται Classes ή Racial Abilities όπως σε όλα τα RPGs. Δεν υπάρχουν επίσης Experience Points ή Levels, ξεχάστε τα αυτά. Τη στιγμή που θα κατορθώσετε να τινάξετε τα μυαλά ενός καβαλάρη που βρίσκεται σε απόσταση διακοσίων μέτρων στον αέρα, απλώς υποθέτετε ότι η skill σας στη σκόπευση με τα όπλα έχει βελτιωθεί. PC

BLACK ISLE & INTERPLAY...

Interplay & Black Isle (BioWare Corp.) έχουν βαλθεί να μας τρελάνουν! Μα καλά, τι παιχνιδάρες είναι αυτές που έρχονται ξαφνικά σαν μάννα εξ ουρανού! Ηρθε το Baldur's Gate και μας έκανε κομμάτια, τώρα βγήκε και το Torment και έχουμε χάσει το μυαλό μας. Σύντομα θα κυκλοφορήσουν και τα Baldur's Gate II, Icewind Dale και NeverWinter Nights. Εμείς, μια και είμαστε on-line μάγκες, θα ασχοληθούμε με το τελευταίο το οποίο, αν και παίζεται single σε Player Mode, ως ατού έχει το multiplayer (και το Baldur's Gate II και το Icewind Dale έχουν multiplayer προς αποφυγή παρεξηγήσεων). Το NeverWinter Nights θα εξελίσσεται στον απέραντο τρομερό κόσμο του Forgotten Realms και πιο συγκεκριμένα στην περιοχή Sword Coast. Ο άσσος στο μανίκι του NeverWinter Nights είναι το γεγονός ότι θα μπορείτε να αναλαμβάνετε το ρόλο του DM και να σχεδιάζετε περιπέτειες με σενάριο και πλοκή, να τοποθετείτε NPCs και τέρατα, θησαυρούς και πολλά ακόμα που μπορεί να κάνει ένας DM στα αυθεντικά RPGs (όχι τα computer RPGs). Θα φτιάχνετε λοιπόν την περιπέτειά σας, θα συνδέεστε με τους φίλους σας και θα τους εισάγετε στην πλοκή της, έχοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα να κάνετε αλλαγές της τελευταίας της στιγμής! Δεν ξέρω γιατί, αλλά οσμίζομαι μεγάλες αλλαγές στα RPGs γενικότερα.





Κλείνοντας, να σημειώσω ότι παρόμοιο σύστημα, θα εφαρμόζεται και στο Vampire: The Masquerade, όπου θα αναλαμβάνετε το ρόλο του Storyteller (το αντίστοιχο του DM για το RPG Vampire). Μόνο ένα έχω να πω, οψόμεθα...

The 4th Coming

Ολα βαίνουν καλώς στον ελληνικό server του The 4th Coming και η ζωή συνεχίζεται. Οι παίκτες σκοτώνουν τέρατα και σκοτώνονται μεταξύ τους διαρκώς, μετά τα λένε σαν φιλαράκια και κατόπιν ξαναπλακώνονται. Ολα, δηλαδή, κυλάνε άψογα! Πλέον διαθέτουμε νέα, βελτιωμένη σελίδα στο Internet, που μας κρατά ενήμερους για την κατάσταση στο T4C.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Τελευταία παρατήρησα ότι υπάρχουν πολλοί νέοι παίκτες, οι οποίοι συνεχώς εισβάλλουν στο T4C. Συνέπεια αυτού είναι η ήδη τεράστια οικογένεια που έχουμε σχηματίσει συνεχώς να μεγαλώνει. Τελικά, αποφασίστηκε να παραμείνει η έκδοση 1.08 στον server και να μη γίνει η επιστροφή στην 1.06. Ομως, πολλοί παίκτες αναρωτιούνται βασανιστικά τι θα γίνει με τις επόμενες εκδόσεις, πότε θα βγουν, τι σχέδια υπάρχουν. Τους απαντώ, λοιπόν, με την εξής ατάκα "Only...

...VIRCOM...

... knows!" Μέσω του site της η Vircom ενημέρωσε τους απανταχού T4C gamers τι μέλλει γενέσθαι στις επόμενες εκδόσεις. Για όσους από εσάς δεν γνωρίζετε, ανακοινώνω τι πρόκειται να συμβεί στο T4C με τις νέες εκδόσεις.

ΕΚΔΟΣΗ 1.09: Καμία σημαντική αλλαγή. Πολύ απλά χαρακτηρίζεται Internal Version. Ο,τι καταλάβατε, κατάλαβα.

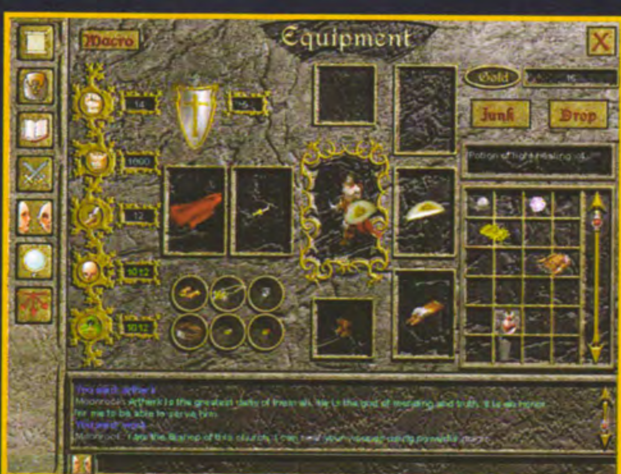
ΕΚΔΟΣΗ 1.10: Εδώ όντως μας περιμένουν συγκλονιστικές αλλαγές. Δύο είναι οι βασικές βελτιώσεις:

Α) Στο παιχνίδι θα τοποθετηθεί μία σειρά από πινακίδες (signs), οι οποίες, αν κάνεις κλικ πάνω τους, σου δίνουν πληροφορίες για το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσεις προκειμένου να φθάσεις εκεί που θέλεις. Αν η πινακίδα είναι μπροστά σε κατάστημα, δίνει πληροφορίες γι' αυτό.

Β) Νέο βελτιωμένο σύστημα χειρισμού! Θα υπάρχουν νέοι πίνακες για τα inventory, skills, spells και character sheet, οι οποίοι θα είναι περισσότερο gamer friendly. Επιτέλους, θα υπάρχουν macros που θα εξυπηρετούν τους ταλαίπωρους μάγους. Εν συνεχεία, στην οθόνη θα εμφανίζονται τα active spell effects (π.χ. Light, Protection). Ακόμα, θα υπάρχει ένα νέο κολπάκι ονόματι Group Play, του οποίου όμως η λειτουργία δεν διευκρινίζεται επακριβώς, οπότε βάζω στην άκρη τα φύλλα δάφνης και δεν το παίζω μάντης. Τελευταία αλλαγή θα είναι τα Chat Channels. Από ό,τι φαίνεται, πρόκειται για καλή δουλειά.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ 1.11 ως 1.19: Bug fixing και εκδόσεις συντήρησης. Δεν πρόκειται να γίνει καμία αλλαγή στο υπάρχον παιχνίδι που θα έχει εισαγάγει η έκδοση 1.10.

ΕΚΔΟΣΗ 1.20: Μεγάλες αλλαγές θα



Ετσι κάπως θα είναι το νέο interface της 1.10, όταν έρθει με το καλό ;).

TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Soth	95
2.	Bladesinger	93
3.	VAAL	88
4.	NoBody	86
5.	NoOne	85
6.	Dragonheart	81
7.	Asker	73
8.	Eagle	71
9.	Aiollus	71
10.	Malgarog	71
11.	Matilda	70
12.	Stathis	70
13.	Faith	68
14.	Varg	68
15.	Master	64
16.	Vireon Coldar	64
17.	SaiNT	62
18.	Sauron	62
19.	Killer-Knight	60
20.	Cyric	59

Soth, Soth, Soth! Τελικά, όχι μόνο ξεπέρασε τον Bladesinger, αλλά τον τάισε και σκόνη :). Πλέον ο Blade βρίσκεται στη δεύτερη θέση, ενώ στην τρίτη ο Vaal, ο οποίος βρισκόταν στην πέμπτη! Πιο κάτω στη βαθμολογία διεξάγονται τρανές μάχες. Αξια αναφοράς είναι η είσοδος του Vireon Coldar, ο οποίος από το πουθενά μπήκε στη δέκατη έκτη θέση και μάλλον σκοπεύει για κάτι καλύτερο. Πλέον το χαμηλότερο level που βρίσκουμε στο TOP 20 του T4C είναι το 59ο, 8 levels πιο ψηλά δηλαδή από το προηγούμενο TOP 20.

WWW.T4C.GR

Η "καρδιά" του The 4th Coming δεν χτυπά μόνο μέσα στο παιχνίδι αλλά και στο site. Κάθε παίκτης που θέλει να μένει ενημερωμένος μπαίνει τουλάχιστον μία μέρα στη σελίδα για να τσεκάρει το "Forum" και τις "Ειδήσεις", προκειμένου να γνωρίζει τις νέες εξελίξεις. Πολύ σημαντικές είναι και οι σελίδες των "Events" και "Religions", οι οποίες σε τακτά διαστήματα ενημερώνονται με νέες πληροφορίες. Πάντως, το σημαντικότερο όλων είναι το "Forum", όπου γίνεται της τρελής, αφού ο καθένας γράφει το μακρύ και το κοντό του για το T4C και όλοι είναι πρόθυμοι να απαντήσουν. Εδώ σημειώνω ότι στο Forum του T4C για να καταχωρίσετε νέο μήνυμα θα σας ζητηθούν user name και id. ΠΡΟΣΟΧΗ, όμως: Δεν καταχωρίζετε τον κωδικό και το όνομα που βάζετε όταν μπαίνετε στο T4C, αλλά ανοίγετε νέο, ανεξάρτητο account, το οποίο μπορεί να έχει διαφορετικά username και password.

έρθουν με την άφιξη της έκδοσης 1.20! Ας δούμε τις πιο σημαντικές από αυτές:

Α) Η μάχη εξ αποστάσεως θα εισαχθεί στο T4C, η οποία θα επιτευχθεί με την εισαγωγή τόξων και βελών στο παιχνίδι και της νέας κλάσης Archer. Μια νέα skill πλέον θα λειτουργεί, η "Bow Firing", η οποία θα είναι όπως η Attack.

Β) Stoneheim: Το τρίτο νησί θα εμφανιστεί στον κόσμο του T4C. Αμήν και πότε, Θεέ μου...

Αυτά από τη Vircom. Ας περάσουμε, όμως, στο παιχνίδι όπου είχαμε και τον...

...ΠΡΩΤΟ ΓΑΜΟ!

Ναι, είναι γεγονός! Υστερα από πρωτοβουλία τους, οι δύο παίκτες που αποφάσισαν να ενωθούν με τα ιερά δεσμά του γάμου (in game, φυσικά) κατέληξαν και μαζί στην κρεμάλα. Γαμπρός ήταν ο Sauron, ένας δυνατός πολεμιστής, και νυφούλα η Lisa, μία πολλά υποσχόμενη μάγισσα. Κουμπάρους είχαμε δύο: τη Faith και τον Vaal, ενώ καρδινάλιος ήμουν εγώ.

Ολα έβαιναν καλώς. Ο κόσμος είχε αρχίσει να συγκεντρώνεται στην εκκλησία της Windhowl και ο γαμπρός περίμενε υπομονετικά στο ιερό. Κάποια στιγμή, όμως, ο Sauron εξαφανίστηκε από προσώπου γης (τον έφαγε ο Internet Provider) και... τσουπ! την ώρα που χάνουμε τον γαμπρούλη σκάει μύτη η Lisa, στολισμένη και έτοιμη για όλα. Για πολλή ώρα νευρικότητα επικρατούσε στο ναό, ενώ η Lisa περίμενε υπομονετικά τον εκλεκτό της καρδιάς της. Υστερα από πολλή καθυστέρηση και εξάντληση της υπομονής του κοινού αλλά και της νύφης, αποφασίστηκε τη θέση του Sauron να πάρει ο Vaal και να γίνει αυτός ο σύζυγος της Lisa. Τελικά, όμως, τελευταία στιγμή πριν από την έναρξη του μυστηρίου, εμφανίστηκε ο Sauron (Θεού θέλοντος και Provider επιτρέποντος) και ο Vaal ξανακάθισε στον πάγκο ως κουμπάρος.

Τελικά, ο γάμος τελέστηκε κανονικά χωρίς πολλά ευτράπελα, η Lisa δέχτηκε τον Sauron, ο Sauron δέχτηκε τη Lisa, η Lisa πάτησε τον κάλο του Sauron στο "...η δε γυνή να φοβείται τον άνδρα..." και, αφού χορέψαμε και τον Ησαΐα, πήγαμε όλοι μαζί στην κοντινή ταβέρνα να το γλεντήσουμε.

Εκεί, όμως, όλοι έπαθαν αμόκ όταν αίφνης η Lisa εξαφανίστηκε! Την είχε απαγάγει ο σατανικός μάγος Zhakar, γιατί την ήθελε για τον εαυτό του. Παράτησαν όλοι το φαγοπότι στη μέση και

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

"Πάντα με ενθουσίαζε το να ασχολούμαι με on-line games. Ομως, το The 4th Coming δεν είναι ένα on-line game σαν όλα τα άλλα. Καταρχάς απευθύνεται κυρίως σε Ελληνες παίκτες. Ετσι αποτελεί μια μικρή κοινωνία από άτομα με πολλά κοινά ενδιαφέροντα που πολλές φορές γνωρίζονται και από κοντά! Αυτό κάνει τον παίκτη να νιώθει πολύ κοντά με τους συμπαίκτες του και οπωσδήποτε προσδίδεται στο παιχνίδι φοβερή ατμόσφαιρα. Επίσης, έχει πολύ λιγότερο LAG από άλλα δικτυακά παιχνίδια που λειτουργούν σε servers ξένων χωρών. Προσωπικά, όταν πρωτοήρθα σε επαφή με το παιχνίδι, διαπίστωσα αμέσως ότι πότε δεν είχα ξαναγνωρίσει έναν τόσο μαγευτικό on-line κόσμο.

Με κέρδισε αμέσως! Επί μήνες το μόνο που με απασχολούσε ήταν το The 4th Coming...

Γι' αυτό και μαζί με φίλους που γνώρισα από το παιχνίδι αποφασίσαμε να σχηματίσουμε ένα guild, το guild των Black Adders (μαύρες οχιές), ώστε να βοηθάει ο ένας τον άλλον σε ό,τι χρειαστεί και να αντιμετωπίζουμε τις δύσκολες καταστάσεις πιο οργανωμένα. Το guild μας ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα του παιχνιδιού επειδή είναι το μόνο που απευθύνεται σε neutral και evil χαρακτήρες, έχει δηλαδή έντονα εκδικητικό χαρακτήρα και, αν νιώσει την απειλή να πλησιάζει, δεν διστάζει να δείξει την οργή του στον εχθρό. Ετσι πολύ συχνά βρισκόμαστε σε εμπόλεμη κατάσταση με άλλα guilds (όπως έγινε και με τα guilds της συμμαχίας του LAG), κάτι που προσφέρει ατέλειωτη δράση και δεν πρέπει να το εκλαμβάνουν οι 'αντίπαλοι' ως αντιπάθεια ή κακία προς αυτούς. Αλλά γίνεται το παιχνίδι πιο ρεαλιστικό και επικρατεί το κλίμα του Μεσαίωνα με τις μονομαχίες και τις ίντριγκες. Εν' ευκαιρία, θέλω να πω ότι συμφωνώ απόλυτα με την πρόταση του Bladesinger (που έγινε στην προηγούμενη συνέντευξη) για ελεύθερο PvP Range, ώστε να υπάρχει ακόμα μεγαλύτερος ρεαλισμός. Κατ' αυτόν τον τρόπο, θα μπορεί ο καθένας να επιτίθεται σε όποιον θέλει ανεξαρτήτως level. (Αχ, Bladesinger, αν γίνει κάτι τέτοιο να δεις τι σου ετοιμάζω! :P)

Οι Black Adders έχουμε τη στιγμή αυτή 33 μέλη με συνεχείς ρυθμούς αύξησης. Η διεύθυνσή μας στο Internet είναι http://www.members.tripod.com/joinorsuffer. Θέλω να ευχαριστήσω όλους τους BA και ειδικά τη Ζωή Μαρμαρά, γνωστή ως Bezalel, η οποία είναι Web-mistress του guild μας, δηλαδή έχει σχεδιάσει εξ ολοκλήρου τη Web page μας και κάνει τα απαραίτητα updates. Της αξίζουν συγχαρητήρια για την πραγματικά εξαίσια δουλειά που έχει κάνει. Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραλείψω να ευχαριστήσω και όλους τους παίκτες του The 4th Coming και τους GMs του παιχνιδιού Sostrym και Dark Templar που συντελούν αποφασιστικά στη δημιουργία της καταπληκτικής ατμόσφαιρας στο παιχνίδι με τα πρωτότυπα events τους (SLUURP!). Aaa... και να μην ξεχάσω το 'σήμα κατατεθέν' του guild μας: JOIN OR SUFFER!!!

Φιλικά
TEMPEST"



Εικόνα από το γάμο Lisa - Sauron.

Εκτός από καθήκοντα GM εκτελώ και πολλά άλλα...



κατευθύνθηκαν στο κάστρο του Zhakar για να τιμωρήσουν το διαβολικό μάγο. Η πολιορκία του κάστρου κράτησε πολύ λίγο, καθώς οι παντοδύναμοι ήρωες δεν άφησαν όρθιο τίποτα κατά την εισβολή τους στο κάστρο. Ο δε Zhakar συνάντησε το θάνατο από τα μαγικά και τα όπλα των λυσσαλέων παικτών. Επειτα αυτή την τραυματική εμπειρία, ο Sauron πήρε αγκαλιά τη Lisa και πήγαν για μήνα του μέλιτος στις παραλίες του Arakas.

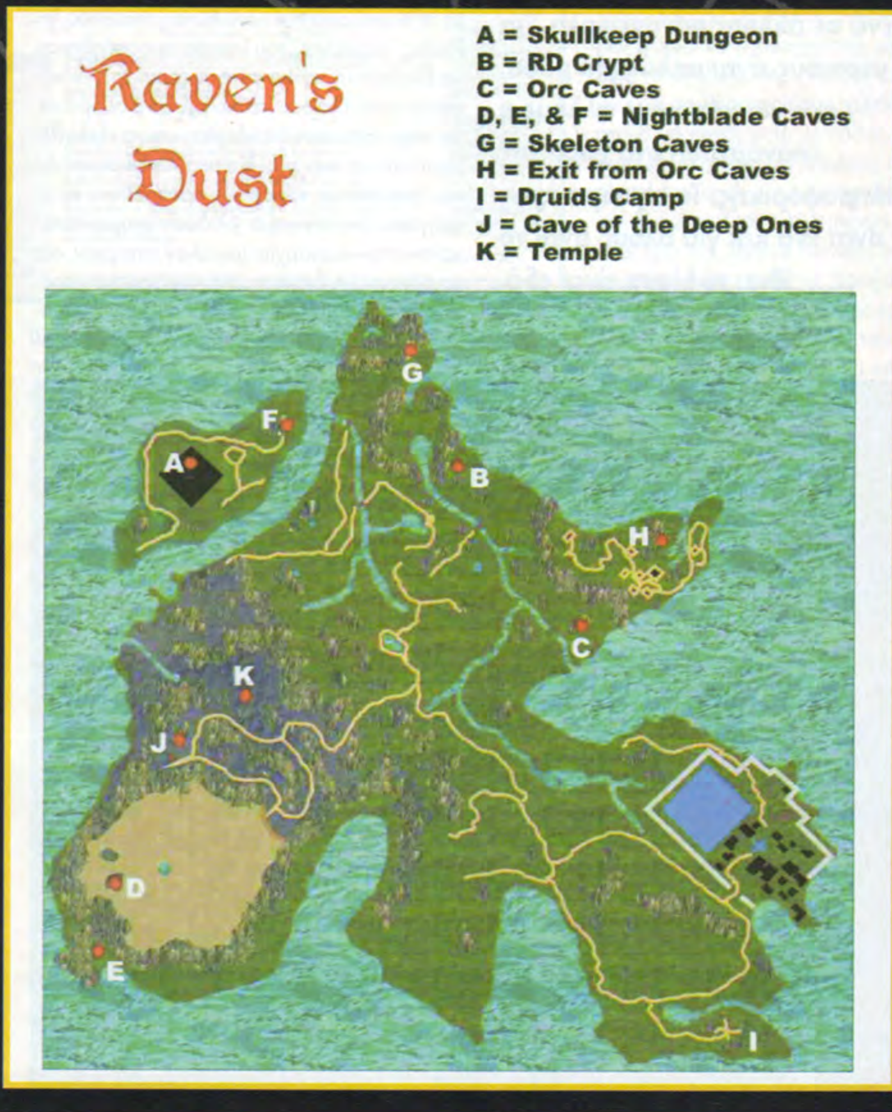
GUILD NEWS

Οπως ίσως έχετε παρατηρήσει, τα νέα από το παιχνίδι είναι ελαφρώς καθυστερημένα (χρονολογικά). Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το άρθρο πρέπει να παραδίδεται περί τις δεκαπέντε ημέρες πριν από την κυκλοφορία του τεύχους. Οπότε, μην με παρεξηγήσετε σε περίπτωση που πέσω έξω σε κάποια από τα γραφόμενά μου.

Εχουμε και λέμε: Ο πόλεμος που ξεκίνησε το Black Adder Guild σαν να έχει φτάσει στο ναδίρ του, αφού πέρασε από μία σημαντική κλιμάκωση. Οι BA επικράτησαν στο πεδίο της μάχης, όντες πάντα υπεράριθμοι και καλύτερα οργανωμένοι. Κανένας δεν μπόρεσε να προβάλει σοβαρή αντίσταση στις δυνάμεις του κακού! Αποτέλεσμα όλων αυτών είναι να διαλυθεί το Liberating Alliance of Good από τον Aiollus, με σκοπό να λήξει ο πόλεμος. Ομως, ναι μεν πολλοί παίκτες δήλωσαν ότι παραιτούνται από τον πόλεμο, σε κανένα σημείο ωστόσο το Black Adder Guild και ο αρχηγός του δεν δήλωσαν ότι ο πόλεμος έχει σταματήσει. Η κατάσταση είναι πολύ ρευστή ακόμα. Ας ελπίσουμε ότι θα αναδιοργανωθούν οι δυνάμεις του καλού και θα αντιμετωπίσουν ισάξια τους κακούς, για να αποκτήσει μεγαλύτερο ενδιαφέρον το παιχνίδι.

Οσον αφορά στα Guild News, πιστεύω ότι έχουμε πέσει σε λήθαργο. Δεν φταίει τόσο το γεγονός ότι δεν δημιουργούνται νέα όσο το ότι τα ήδη υπάρχοντα δεν έχουν την παλιά σπιρτάδα και ζωντάνια.

PC



του Νικόλα Δεμιρίδη
javas@mailbox.gr

Η ΑΥΛΑΙΑ ΠΕΦΤΕΙ

Σκέψεις και προβληματισμοί για το Linux

Τώρα πλέον όλοι γνωρίζουμε τι είναι. Πριν από λίγα χρόνια, όμως, δεν ξέραμε ούτε πώς να το διαβάσουμε. Το Linux έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας. Σε άλλους έχει μπει βαθιά στην καρδιά, ενώ σε άλλους στο μάτι. Σε άλλους προκαλεί ανακούφιση, ενώ σε άλλους πονοκέφαλο. Για μερικούς είναι απλώς μία μόδα, ενώ για κάποιους άλλους η επανάσταση στο χώρο της πληροφορικής. Το σίγουρο όμως είναι ένα και για όλους είναι το ίδιο: το Linux είναι εδώ.

Το Linux γεννήθηκε πριν από οκτώ χρόνια. Μικρό θα μου πείτε είναι, αλλά δείτε τι έχει καταφέρει. Δημιουργήθηκε από το νεαρό Linus Torvalds σε μια προσπάθειά του να φτιάξει ένα λειτουργικό που να διαθέτει όλα τα χαρίσματα του Unix, αλλά να τρέχει σε PC. Το εγχείρημα μεγάλο, αλλά ευτυχώς ο Linus είχε κουράγιο, θέληση και προπάντων ατέλειωτη βοήθεια. Η βοήθεια προήλθε από το Internet. Αμέσως μόλις άρχισε ο Linus να θέτει ερωτήματα σχετικά με τη δημιουργία του νέου λειτουργικού του, χιλιάδες "περίεργοι" του Internet προσφέρθηκαν να βοηθήσουν και να συνεισφέρουν στο ενδιαφέρον αυτό project. Το όλο σχέδιο δεν άργησε να πάρει διαστάσεις επιδημίας και να εξελιχθεί ταχύτατα σε ένα εναλλακτικό λειτουργικό. Αν και ξεκίνησε ως προσωπική προσπάθεια, έγινε γρήγορα ένα στοίχημα χιλιάδων ατόμων απέναντι στην κυριαρχία μεγάλων εταιριών και ταυτόχρονα η διαμαρτυρία των χρηστών απέναντι στις εταιρίες που μονοπωλούσαν σημαντικούς τομείς της πληροφορικής, μία διαμαρτυρία που ως κύριο αίτημα είχε το φθηνό και προπάντων σωστό λογισμικό.



Το Linux δεν άργησε να γίνει για πολλούς μέσο αντίστασης στην κυριαρχία των HP, IBM, Sun, Silicon, SCO, αλλά προπάντων στην κυριαρχία της Microsoft. Ψαγμένοι τύποι της underground φυλής του Internet, hackers, crackers και πάσης φύσης πωρωμένοι με τους υπολογιστές, ανεξαρτήτως ηλικίας, ξεκίνησαν να το χρησιμοποιούν, στην αρχή παράλληλα με τα υπάρχοντα SCO συστήματά τους ή και τα Windows, περισσότερο πειραματιζόμενοι, "μολυσμένοι" από το μικρόβιο της γνώσης, και αργότερα μόνο του σε ένα μηχάνημα. Τα προβλήματα του Linux εκείνη την περίοδο ήταν αρκετά. Αλλωστε μια μικρή μερίδα ατόμων ασχολούταν μαζί του. Ευτυχώς, όμως, γιατί εκείνη η ομάδα είχε αστείρευτη όρεξη και έναν μοναδικό σκοπό: να κάνει το Linux πρώτο. Μπορεί εκείνοι οι οπαδοί να μην ήταν ούτε το ένα δέκατο των σημερινών οπαδών, αλλά το είχαν πάρει προσωπικά. Ετσι, γύρω από το Linux αναπτύχθηκε μια κοινωνία ατόμων αποφασισμένων να εργαστούν σκληρά, να δημιουργήσουν το δικό τους δυνατό λειτουργικό. Η ανάγκη για γνώση και η συνεχόμενη διείσδυση στα μυστικά της τεχνολογίας ήταν τα χαρακτηριστικά που διέθεταν οι πρώτοι αυτοί οπαδοί του Linux, καθώς με τα προβλήματα και τις ασταθείς εκδόσεις στοιχείων του λειτουργικού, μόνο κάποιος με αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούσε να έχει την υπομονή να ασχοληθεί με τη διόρθωση αυτών των προβλημάτων και κατά συνέπεια με την ανάπτυξη του απαραίτητου κώδικα. Τα ίδια όμως αυτά άτομα ξόδευαν ώρες ατέλειωτες στο να ανακαλύπτουν προβλήματα στα ήδη καταξιωμένα εμπορικά λειτουργικά και να επιχειρούν τη διόρθωσή τους, είναι τα ίδια που ανακάλυπταν ατέλειες προγραμμάτων και λειτουργικών και δεν δίσταζαν να τις βροντοφωνάξουν, θέλοντας να δείξουν τις ατέλειες των προγραμμάτων των μεγάλων εταιριών. Τα άτομα αυτά δεν είναι άλλοι από τους hackers, όρος αρκετά παρεξηγημένος από τα ΜΜΕ, ο οποίος όμως δεν σημαίνει τίποτε άλλο από το άτομο που έχει εντρυφήσει στα μυστικά της τεχνολογίας. Ενας όρος, που είναι τίτλος τιμής και όχι κατηγορία. Αυτή η επεξήγηση γίνεται προς αποφυγή παρεξηγήσεων και για να τεθούν τα πράγματα στη σωστή βάση τους.

Με αυτά τα δεδομένα το Linux δεν άργησε να χαρακτηριστεί ως το λειτουργικό των hackers και των "ψαγμένων" της πληροφορικής, γεγονός που δεν είναι ψευδές, δεδομένης της προαναφερθείσας επεξήγησης για τον όρο hacker. Δεν άργησε όμως να γίνει και η αντίστροφη λογική διαδικασία και να συσχετιστεί ο hacker - τόσο η ορθή όσο και η παρεξηγημένη έννοια - με το Linux, με αποτέλεσμα να οδηγη-

θούμε στο αστείο φαινόμενο ατόμων που θέλουν να ασχοληθούν με το Linux με σκοπό να γίνουν hackers. Λες και όσοι δούλευαν με το Linux θα γίνονταν ξαφνικά γνώστες όλης της τεχνολογίας. Βέβαια, κάτι καλό βγήκε από αυτή την ιστορία. Καταρχήν, ο επίδοξος hacker έμαθε πολλά περισσότερα από όσα ήξερε και κατά δεύτερο το Linux και η κοινωνία του Linux απέκτησαν και άλλα άτομα παθιασμένα και πρόθυμα να συνεισφέρουν στην ανάπτυξή του. Οντως έτσι έγινε. Ταυτόχρονα με την ανάπτυξη του Internet και την εντονότερη διάδοση της φήμης ότι το Linux είναι το λειτουργικό που χρησιμοποιούν οι hackers, άρχισε να αναπτύσσεται το Linux και σιγά σιγά άρχισαν να βγαίνουν όλο και περισσότερες εφαρμογές για αυτό το λειτουργικό.

Οι πρώτες εφαρμογές του Linux δεν ήταν άλλες από απλά ports γνωστών προγραμμάτων του Unix στο Linux. Δεν άργησαν όμως να εμφανιστούν και οι πρώτες εφαρμογές και βιβλιοθήκες για το Linux. Από τη στιγμή, βέβαια, που η κοινότητα του Linux χρησιμοποιούσε το Internet για να επικοινωνεί και να μεταφέρει απαραίτητα αρχεία, δεν είναι περίεργο ότι τα πρώτα προγράμματα του Linux ήταν σχετικά με το Internet. Βέβαια, το Linux ήταν ένα δικτυακό λειτουργικό, ωστόσο του έλειπε το γραφικό περιβάλλον που είχε γίνει αναπόσπαστο κομμάτι στα υπόλοιπα λειτουργικά. Ετσι, αυτό δεν άργησε να αναπτυχθεί. Θυμάμαι πως τα πρώτα χρόνια το Linux αποτελούσε μια πρόκληση για κάποιον που αναζητούσε τη γνώση στην πληροφορική και αυτό γιατί οτιδήποτε σχετικό με αυτό απαιτούσε είτε χρόνο είτε κόπο, από την απόκτησή του που γινόταν μέσω διανομών στις οποίες το installation ήταν σχεδόν ανύπαρκτο, μέχρι το σετάρισμά του, το οποίο γινόταν ΜΟΝΟ μέσω άπειρων HOWTO, που προμηθευόσουν είτε από γνωστούς είτε από το Internet. Και όσο για τις εφαρμογές, αυτές σε επίπεδο home και business ήταν σχεδόν ανύπαρκτες. Ωστόσο το Linux αναπτύχθηκε σε τέτοιο βαθμό, ώστε κίνησε το ενδιαφέρον των εταιριών τις οποίες απειλούσε. Αρχικά διαπίστωσαν ότι τα προγράμματα του Linux δεν είχαν τίποτα να ζηλέψουν από τα αντίστοιχα δικά τους, τα οποία και ακριβά ήταν και συχνά εμφάνιζαν προβλήματα. Το Linux είχε πλέον να επιδείξει προγράμματα όπως το GIMP (τεύχ. 110) στον τομέα της επεξεργασίας εικόνας, το Netscape (τεύχ. 114) στον τομέα των Web browsers, το StarOffice στον τομέα του office automation, το Civilization: Call to Power (τεύχ. 107) στον τομέα των παιχνιδιών, το GNOME (τεύχ. 109) στον τομέα των Windows managers, τη MySQL στον τομέα των databases, τον APACHE, το XISP, το KDE και χιλιάδες άλλα προγράμματα ικανά πλέον να σταθούν δίπλα σε ακριβές και μνημοβόρες εφαρμογές, ικανά και άξια σε τέτοιο σημείο ώστε να υποστηριχθούν από τις εχθρικές εταιρίες, ακόμα και να εξαγοραστούν, όπως το StarOffice το οποίο εξαγοράσθηκε από τη Sun.

Οι μεγάλες εταιρίες, όμως, κατάλαβαν ότι αφού δεν μπορούσαν να το εξαφανίσουν, έπρεπε να το κάνουν δικό τους. Για αυτό και βλέπουμε πλέον ότι εταιρίες, όπως η Intel, η IBM, η Dell, η Compaq, υποστηρίζουν, χρηματοδοτούν, συμμετέχουν στην ανάπτυξη του Linux. Συνεισφέρουν παράγοντας προγράμματα τα οποία υποστηρίζονται και από το Linux, συμμετέχουν σε εταιρίες διανομών Linux, όπως συμβαίνει με την Intel και το TurboLinux. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η Microsoft απέχει από αυτό το πανηγύρι που γίνεται για το Linux και μάλιστα επιμένει να ανακοινώνει αποτελέσματα δικών της ερευνών, που αποδεικνύουν σαφώς την υπεροχή των Windows NT έναντι του Linux!!! Δεν είναι καθόλου τυχαίο ότι η Microsoft δεν έχει εκδώσει Internet Explorer για Linux ή οποιοδήποτε από τα προγράμματά της για Linux και επιμένει να αγνοεί την ύπαρξη - ή καλύτερα την απειλή - του Linux. Μπορεί πράγματι να θεωρηθεί απειλή το Linux για τα Windows και απόδειξη είναι η εταιρία VA Linux, η οποία κατασκευάζει ολοκληρωμένα συστήματα Linux και της οποίας η μετοχή στο χρηματιστήριο NASDAQ πήρε αύξηση 730% (!!!) με την εισαγωγή της. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει την αποδοχή του Linux από τους επενδυτές και την εμπιστοσύνη τους σε αυτό.

Το Linux είναι πλέον ένα αποδεκτό λειτουργικό, το οποίο έχει καταλάβει σημαντική θέση στην αγορά των υπολογιστών. Αυτό φαίνεται τόσο από τα έσοδα των εταιριών διανομής του Linux (RedHat, SuSE, Caldera) όσο και από τις εκδόσεις του λειτουργικού ο αριθμός των οποίων τείνει να ξεπεράσει το αντίστοιχο πλήθος εκδόσεων για τα Windows. Εταιρίες όπως η SuSE και η REDHAT προχωρούν συνεχώς σε προσλήψεις νέου προσωπικού, συνεργασίες με μεγάλες εταιρίες του χώρου των επικοινωνιών, της τεχνολογίας και της πληροφορικής, επεκτάσεις του δικτύου πωλητών και αντιπροσώπων και συνεχείς επενδύσεις.



Μπορεί το Linux να ξεκίνησε ως παιχνίδι για ψαγμένους τύπους, σήμερα όμως αποτελεί μια κερδοφόρα επιχείρηση και συνάμα ένα λειτουργικό που καταλαμβάνει σημαντικό μερίδιο στην αγορά. Μπορεί ο δημιουργός του, Linus Torvalds, να μην έχει γίνει ένας δεύτερος Bill Gates, αλλά το δημιούργημά του μπορεί να κλέψει τη δόξα των Windows και μάλιστα με την αξία του. Το μέλλον του Linux μόνο δυσοίωνο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί, ακριβώς το αντίθετο. Με χιλιάδες εταιρίες να το υποστηρίζουν, χιλιάδες άτομα να εργάζονται με πάθος για αυτό και εκατομμύρια οπαδούς που πλέον δεν είναι μόνο οι ψαγμένοι και οι πωρωμένοι, αλλά μπορεί να είναι από τον Service Provider σας, μέχρι το επίσημο site της βασιλικής οικογένειας της Αγγλίας και εταιρίες με μεγάλα δίκτυα, έχει μπροστά του το δρόμο ανοιχτό για να αναπτυχθεί όσο εμείς θέλουμε. Γιατί το Linux δεν κατασκευάζεται από μία εταιρία, αλλά από τους ίδιους τους χρήστες του.

Η στήλη έχει διανύσει μία μακρά πορεία, μέσα από την οποία προσπάθησε όχι να σας μεταδώσει όλα τα μυστικά του Linux, αλλά να σας παρουσιάσει το νέο αυτό λειτουργικό, αντιπαραθέτοντάς το με τα ήδη γνωστά λειτουργικά, και να σας προσφέρει μια εναλλακτική λύση. Ο σκοπός μας επετεύχθη. Κρίνοντας από τα γράμματά σας, η ανταπόκριση ήταν μεγάλη. Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε και ταυτόχρονα να σας ζητήσουμε συγγνώμη εάν παραλείψαμε να απαντήσουμε σε κάποια από τα γράμματά σας. Η στήλη "Penguin's Nest" κλείνει εδώ με την ευχή να επικρατήσει κάποια στιγμή το ελεύθερο λογισμικό. Από το επόμενο τεύχος του περιοδικού, μια και το Linux έχει αποκτήσει πλέον μια τέτοια δυναμική που δεν μας επιτρέπει να το "φυλακίσουμε" στα στενά όρια μιας στήλης, οι ειδήσεις σχετικά με αυτό θα εντάσσονται κανονικά στη θεματογραφία και την ειδησεογραφία του "PC Master". Σας ευχαριστούμε όλους θερμά.

PC

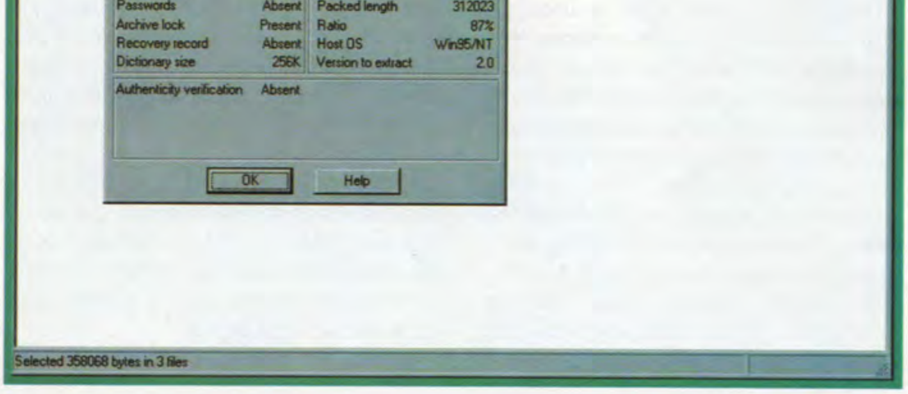
WINRAR 95

Η... άλλη άποψη της συμπίεσης και της αποσυμπίεσης αρχείων

Είμαι σχεδόν βέβαιος πως το μεγαλύτερο ποσοστό των χρηστών ηλεκτρονικών υπολογιστών χρησιμοποιούν το πρόγραμμα WinZip για να συμπιέζουν και αποσυμπιέζουν τα αρχεία τους. Στο παρόν τεύχος έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε και άλλο ένα πρόγραμμα συμπίεσης - αποσυμπίεσης, το οποίο αναζητά μια θέση στο δίσκο σας.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Ανάγκη για περισσότερο χώρο και μείωση κατά το δυνατόν του όγκου των δεδομένων υπήρχε από τότε που εμφανίστηκαν οι υπολογιστές και θα υπάρχει και στο μέλλον. Οσο θα χρησιμοποιούνται οι υπολογιστές, το ζήτημα της χωρητικότητας των αποθηκευτικών μέσων θα το συναντούν συνεχώς οι χρήστες. Από την εποχή του πάλαι ποτέ κραταιού DOS είχαν δημιουργηθεί τα αποσυμπιεστικά προγράμματα, τα οποία δεν έκαναν τίποτε άλλο από το να συμπιέζουν ένα συνήθως μεγάλο αρχείο ή μία σειρά από περισσότερα αρχεία. Οι λόγοι για τους οποίους γινόταν αυτό ήταν αρκετοί. Κάποια από τα αρχεία αυτά, για παράδειγμα, αν και δεν χρησιμοποιούνταν συχνά, δεν θέλαμε να τα διαγράψουμε, συνεπώς τα συμπιέζαμε ούτως ώστε να καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο στο δίσκο ή για να τα μεταφέρουμε με όσο το δυνατόν λιγότερες δισκέτες από τον έναν υπολογιστή στον άλλο. Πλέον, με την έλευση των CD-ROMs, ZIP drives κ.λπ., το πρόβλημα αυτό εξαλείφθηκε ως έναν βαθμό, οπότε συμπιέζουμε τα αρχεία κυρίως για να είναι ευκολότερη η αποστολή τους, μέσω e-mail για παράδειγμα, και ακόμα περισσότερο για να κατεβαίνουν με το μικρότερο δυνατό μέγεθος μέσω Internet. Στο Διαδίκτυο δε, τόσο οι εταιρίες όσο και οι ιδιώτες που τοποθετούν στις σελίδες τους αρχεία προς download, τα συμπιέζουν για να ελαχιστοποιήσουν το χρόνο του downloading.



Από τις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας είχαν διαφανεί οι κύριοι δημιουργοί αποσυμπιεστικών προγραμμάτων. Δημοφιλή προγράμματα πρόσφεραν και προσφέρουν τις υπηρεσίες τους, όπως τα PKZIP, PKUNZIP, ARJ και LHA, τα οποία με την έλευση των Windows μετονομάστηκαν σε WinZip, WinARJ κ.ο.κ. Σε αυτό το άρθρο θα σας παρουσιάσουμε ακόμα ένα τέτοιο εργαλείο, το WinRAR της Eugene Roshal.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΥΜΠΙΕΣΗΣ

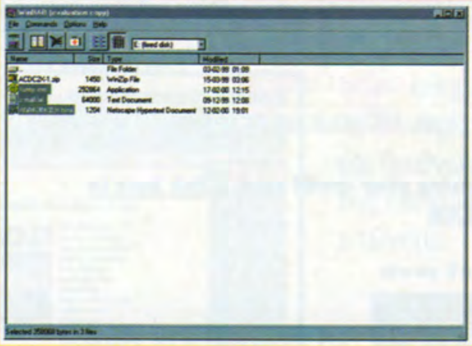
Η συμπίεση αρχείων στο WinRAR είναι πολύ απλή διαδικασία και δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Το interface του προγράμματος είναι απλό, τόσο στην εμφάνιση όσο και στη λειτουργικότητά του. Είναι σχεδόν όπως σε όλες τις Windows-based εφαρμογές. Στο επάνω μέρος βρίσκεται η toolbar και κάτω, σε ένα μεγάλο λευκό πλαίσιο, απεικονίζονται τα περιεχόμενα του δίσκου. Μέσα από το πλαίσιο αυτό θα βρείτε τα αρχεία που θέλετε να συμπιεστούν, όπως ακριβώς θα τα βρίσκατε μέσω του Windows Explorer. Αφού αποφασίσετε ποια αρχεία θέλετε να συμπιέσετε, τα επιλέγετε και εν συνεχεία κάνετε κλικ στο Commands - Add files to archive. Θα εμφανιστεί ένα κουτί διαλόγου, στη δεξιά πλευρά του οποίου θα δώσετε το όνομα που θα έχει το συμπιεσμένο αρχείο σας, εν συνεχεία την ποιότητα συμπίεσης (best, good, normal, fast, fastest, storing), το Volume size και το Dictionary size. Το Volume size το ρυθμίζετε όταν χωρίσετε ένα archive σε πολλά κομμάτια. Το Dictionary size δεν θα χρειαστεί να το ρυθμίσετε, οπότε δεν θα αναφερθούμε σε αυτό. Οσον αφορά στην ποιότητα συμπίεσης, έχετε υπόψη σας πως, αν ορίσετε να έχει την καλύτερη δυνατή ποιότητα, το αρχείο θα έχει μεγάλο ποσοστό συμπίεσης, αλλά η διαδικασία θα είναι αργή. Αν από την άλλη επιλέξετε ποιότητα fast ή storing, το ποσοστό συμπίεσης δεν θα είναι τόσο μεγάλο -στη storing μάλιστα είναι μηδαμινό- αλλά η συμπίεση και η αποσυμπίεση θα γίνονται πιο γρήγορα.

Στην αριστερή πλευρά του ίδιου dialog box θα δείτε το update mode, το οποίο θα σας χρησιμεύσει αν κάποιο από τα αρχεία που περι-

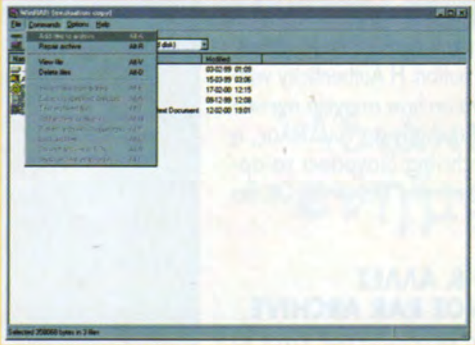
λαμβάνονται στο archive σας έχει ίδια προέλευση με κάποιο άλλο που πάει να προστεθεί. Αν δηλαδή αποπειραθείτε να συμπιέσετε δύο ίδια αρχεία αλλά με διαφορετική ημερομηνία έκδοσης, τότε μπορείτε να ορίσετε το Update mode σε Fresh archived files ή σε Update archived files, όπου το παλαιότερο αρχείο θα ανανεωθεί με το νέο.

Κάτω ακριβώς από αυτό θα δείτε τις Archiving options, οι οποίες δίνουν αρκετές επιλογές ως προς τη συμπίεση, τις Solid, Archive, SFX, Multimedia compression, Put recovery record, Put authenticity verification και Delete files after archiving. Με την πρώτη επιλογή, το WinRAR συμπιέζει τα αρχεία με μία ειδική μέθοδο με την οποία βλέπει τα αρχεία ως μία ενιαία ακολουθία δεδομένων. Συνήθως αυτή είναι και η διαδικασία που ακολουθούμε. Η SFX επι-

ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΣΥΜΠΙΕΣΗ ΕΝΟΣ ARCHIVE ΜΕ ΤΟ WINRAR



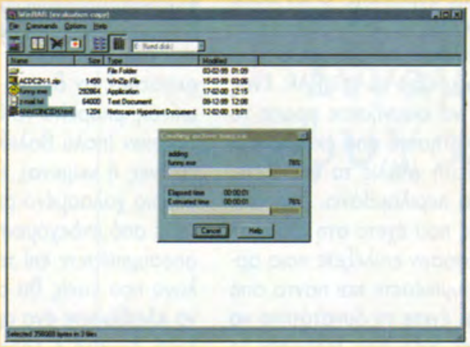
1 Επιλέγουμε τα αρχεία που θέλουμε να συμπιέσουμε.



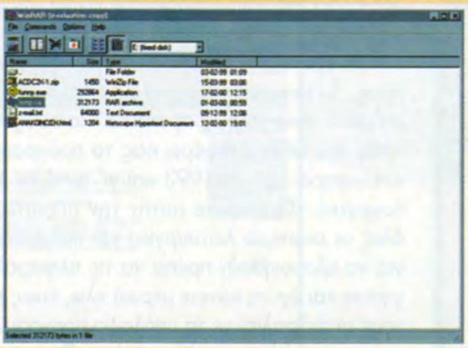
2 Κάνουμε κλικ στο Commands - Add files to archive.



3 Επιλέγουμε όνομα και παραμέτρους.



4 Η συμπίεση βρίσκεται σε εξέλιξη.



5 Για την αποσυμπίεση, πρώτα κάνουμε διπλό κλικ στο archive που θέλουμε να αποσυμπιεστεί.



6 Μόλις δούμε τα περιεχόμενά του, επιλέγουμε ποια αρχεία θα αποσυμπιέσουμε.

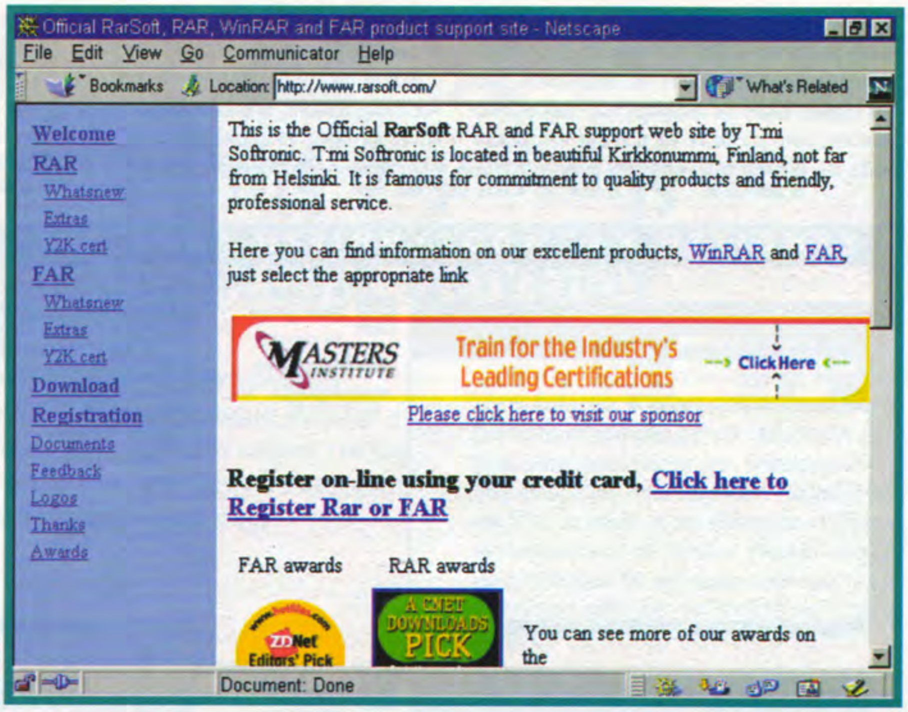


7 Κάνουμε κλικ στο Commands - Extract files to a specific directory.



8 Επιλέγουμε τον κατάλογο όπου θέλουμε να τοποθετηθούν τα αρχεία και πατάμε OK.

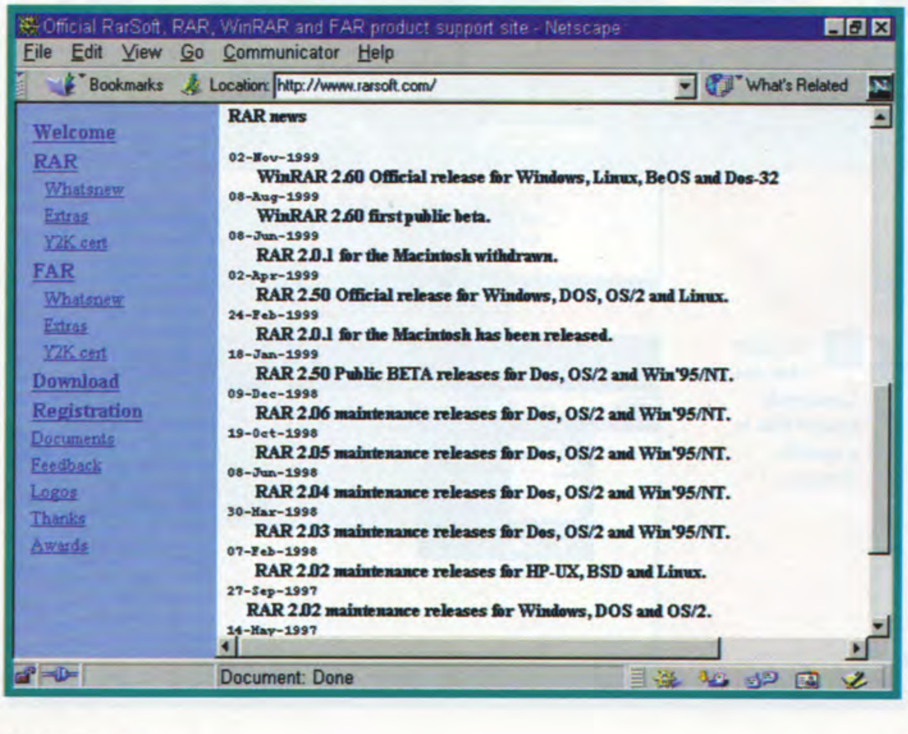
λογή δεν είναι τίποτε άλλο από τη δημιουργία ενός self-extract archive. Δημιουργεί δηλαδή ένα exe αρχείο, το οποίο μόλις τρέξουμε, ξεκινά την αποσυμπίεση των αρχείων. Η Multimedia compression επιλέγεται όταν θέλουμε να συμπιέσουμε εικόνες ή ήχους με extensions π.χ. wav, jpg, gif, mod κ.λπ., όπου το πρόγραμμα κάνει ειδική συμπίεση γι' αυτά τα αρχεία. Η Put recovery record επιλέγεται ώστε, σε περίπτωση που κάποιο track της δισκέτας στην οποία συμπιέσαμε τα αρχεία μας πάθει ζημιά, να ανακτήσουμε το κομμάτι του archive που πιθανόν χάθηκε με το Repair button. Η Authenticity verification τοποθετεί στο archive στοιχεία σχετικά με την ημερομηνία δημιουργίας του. Τέλος, η Delete files after archiving διαγράφει τα αρχεία μόλις αυτά συμπιεστούν. Πατώντας ΟΚ θα ξεκινήσει η συμπίεση.



ΑΠΟΣΥΜΠΙΕΣΗ & ΑΛΛΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΝΟΣ RAR ARCHIVE

Η διαδικασία της αποσυμπίεσης είναι το ίδιο απλή με αυτήν της συμπίεσης. Οταν δείτε ένα αρχείο rar και θέλετε να το αποσυμπιέσετε, μπορείτε πολύ απλά να κάνετε διπλό κλικ και αυτομάτως θα εκκινήσει το WinRAR. Ενας άλλος τρόπος είναι να εκκινήσετε πρώτα το WinRAR και να αναζητήσετε από εκεί το αρχείο προς αποσυμπίεση. Μόλις το επιλέξετε, θα δείτε ποια αρχεία περιλαμβάνει. Από εκεί και πέρα οι επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας είναι αρκετές. Εφόσον επιλέξετε ποια αρχεία θέλετε να αποσυμπιέσετε και πάντα από το μενού Commands, έχετε τη δυνατότητα να προβείτε σε διάφορες ενέργειες: Μπορείτε το archive σας να το μετατρέψετε σε self-extracted, αν δεν το είχατε κάνει κατά τη συμπίεση, μπορείτε να δείτε το περιεχόμενο των αρχείων (πολύ βολικό αν έχετε να κάνετε με εικόνες ή κείμενα), ακόμα να επιδιορθώσετε κάποιο χαλασμένο archive ή να το προστατέψετε από ενδεχόμενη ζημιά και φυσικά να το αποσυμπιέσετε επί τόπου ή σε κάποιον κατάλογο που εσείς θα ορίσετε. Ακόμα, μπορείτε να κλειδώσετε ένα αρχείο ούτως ώστε να μην είναι δυνατή η τροποποίησή του από τρίτο χρήστη, να δοκιμάσετε ένα αρχείο αν λειτουργεί σωστά, να δείτε πληροφορίες σχετικά με το archive αυτό ή να προσθέσετε δικά σας σχόλια και, τέλος, να διαγράψετε κάποιο αρχείο μέσα από το archive.

Οπως προανέφερα, τις ανωτέρω εντολές θα συναντήσετε στο μενού Commands ή στην toolbar, όπου υπάρχουν εικόνες - κουμπιά. Για παράδειγμα, για την αποσυμπίεση των αρχείων θα δείτε την εντολή Extract Files ή Extract Files to a specific directory, Lock archive, convert to SFX κ.λπ. Οπως αντιλαμβάνεστε, είναι εξαιρετικά απλό στη χρήση του και δεν χρειάζεται ιδιαίτερη εμπειρία για να το χρησιμοποιήσει κάποιος. Το εντυπωσιακό είναι πως το πρόγραμμα αυτό είναι άκρως πρακτικό. Για τους λάτρεις του DOS αναφέρω πως το πρόγραμμα κυκλοφορεί από το 1993 και γι' αυτό το λειτουργικό. Φυσικά σε αυτήν την περίπτωση όλες οι ανωτέρω λειτουργίες και παράμετροι για να υλοποιηθούν πρέπει να τις πληκτρολογήσετε και όχι να κάνετε μερικά κλικ, όπως κάναμε οι πιο παλιοί με τα υπόλοιπα προγράμματα πριν από δέκα και πλέον χρόνια. Ποιος μπορεί να ξεχάσει όλες αυτές τις παραμετροποιημένες εντολές για να αποσυμπιεστούν μερικές δισκέτες με το συμπιεσμένο αγαπημένο μας παιχνίδι!



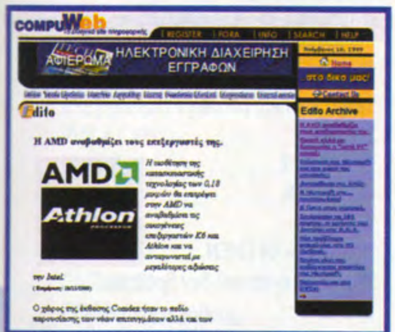
Μία δοκιμαστική -περίπου 40 μέρες- έκδοση του WinRAR θα μπορέσετε να βρείτε σε όλες τις γνωστές software libraries στο Internet (και βέβαια στο CD του περιοδικού μας). Το μέγεθος του αρχείου δεν είναι ιδιαιτέρως μεγάλο (δεν υπερβαίνει το 1MB). Ρίξτε του μια ματιά και θα διαπιστώσετε πως είναι εύκολο και πρακτικό. Καλές αποσυμπιέσεις!

PC

ΕΝΑ ΚΛΙΚ ΑΡΚΕΙ...
www.compuWeb.gr

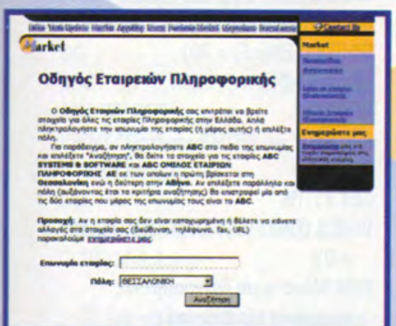
ΚΑΝΕΤΕ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SITE ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, το οποίο θα βρείτε με:

➤ Νέο **look** ➤ Νέες **δυνατότητες** ➤ Νέες **ευκαιρίες**



Καθημερινός σχολιασμός των σημαντικότερων ελληνικών και διεθνών εξελίξεων στο χώρο της Πληροφορικής, υπεύθυνα και επώνυμα.

➤ Αδιάκοπη **ενημέρωση**



Ο Οδηγός Εταιριών Πληροφορικής σάς επιτρέπει να βρείτε στοιχεία για όλες τις εταιρίες Πληροφορικής στην Ελλάδα.

➤ Δυναμική **ψυχαγωγία**



Οδηγοί επιβίωσης και χρήσιμες συμβουλές που θα κάνουν την εργασία σας στον υπολογιστή ευκολότερη.

➤ Αποδοτική **προβολή**



Ενημερωθείτε σήμερα για τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τις τελευταίες 24 ώρες στην Ελλάδα και το εξωτερικό και αναζητήστε τις ειδήσεις που έχουν δημοσιευθεί σχετικά με το θέμα το οποίο σας ενδιαφέρει.

➤ Έγκυρη **πληροφόρηση**

Designed & Hosted by DIGIcon

Η (ΕΙ)ΔΙΚΗ ΣΑΣ "ΠΥΛΗ"!!!

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

TURBO ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και για την πάρα πολύ καλή ποιότητά σου. Διαθέτω έναν Pentium 200MMX με 32MB μνήμη και SVGA κάρτα γραφικών και έχω μερικά ερωτήματα:

1. Πώς μπορώ από την Turbo Basic 1.1, κάνοντας OPEN ένα αρχείο, να σβήσω μία σειρά, για παράδειγμα με την εντολή OPEN "MYFILE.TXT" FOR APPEND AS #1 να σβήσω τη σειρά που έχει το όνομα "Παύλος";

2. Σκέφτομαι να φτιάξω ένα πρόγραμμα στο DOS με την Turbo Basic και στα Windows με τη Visual Basic. Πώς θα μπορούσα να βάλω και τις δύο εκδόσεις στο ίδιο αρχείο (δηλαδή κάτι σαν κοινό SETUP);

3. Αν αγοράσω ένα modem στα 28.800, πόση ώρα θα κάνει να αντιγράψει από το κομπιούτερ μου σε ένα άλλο ένα πρόγραμμα 5MB;

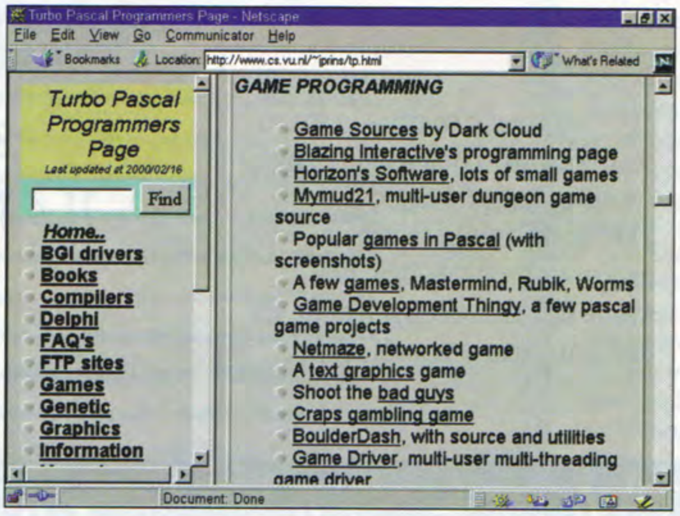
Ελπίζω να μη σε κούρασα.
Φιλικά,
Παύλος Μερτζάνης

✔ 1. Η Basic δεν παρέχει έτοιμες ρουτίνες για διαχείριση εγγραφών αρχείων και έτσι δεν υπάρχει άμεσος τρόπος διαγραφής κάποιας εγγραφής από ένα αρχείο. Η διαγραφή μοντελοποιείται με διαδικασίες σε επίπεδο χρήστη, σημαδεύοντας για παράδειγμα με μία ειδική τιμή ένα πεδίο στην εγγραφή και ελέγχοντας μετά για την ύπαρξη αυτής της τιμής. Στη συνέχεια, οι εισαγωγές εγγραφών θα πρέπει να ελέγχουν εάν υπάρχουν τέτοιες εγγραφές, τις οποίες μπορούν να επικαλύψουν, προκειμένου να αποφευχθεί η άσκοπη αύξηση του μήκους του αρχείου.

Στο πρόγραμμα που ακολουθεί, το οποίο είναι απλή έκδοση ενός τηλεφωνικού καταλόγου, φαίνεται ο τρόπος αναζήτησης, διαγραφής και εισαγωγής εγγραφών σε ένα τέτοιο αρχείο.

```
REM Το πρόγραμμα αυτό επιδεικνύει
   την εισαγωγή, διαγραφή
REM και αναζήτηση εγγραφών σε
   ένα αρχείο. Το αρχείο περιέχει
   καταχωρίσεις της μορφής (όνομα,
   REM τηλέφωνο).
REM Οι διαγραμμένες εγγραφές
   περιέχουν την τιμή "#" στο πεδίο
   "όνομα"

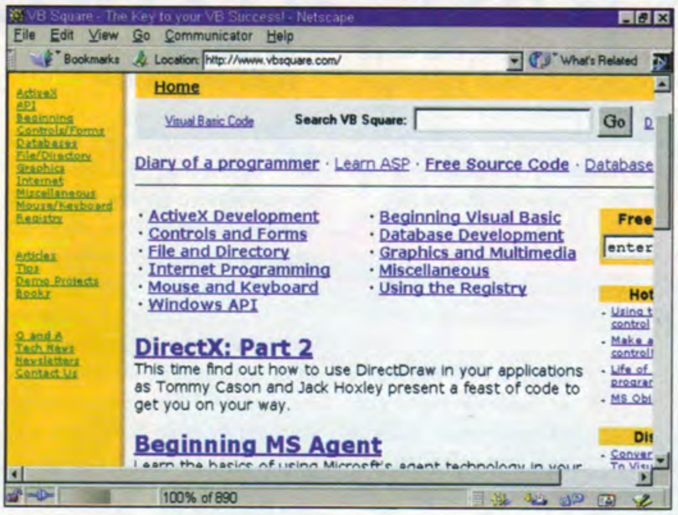
REM Η εντολή OPEN δημιουργεί το
   αρχείο, αν δεν υπάρχει.
OPEN "persons" FOR RANDOM AS
   #1
FIELD #1, 20 AS name$, 12 AS
   phone$
MainLoop:
REM Εμφάνιση μενού.
CLS
PRINT "1...Εκτύπωση λίστας"
PRINT "2...Εύρεση εγγραφής"
PRINT "3...Διαγραφή εγγραφής"
PRINT "4...Εισαγωγή εγγραφής"
PRINT "5...Εξοδος"
INPUT selection
SELECT CASE selection
CASE 1
REM Αναζήτηση.
i% = 1
GET #1, i%
WHILE (NOT (EOF(1)))
REM Η εγγραφή τυπώνεται μόνο αν
   δεν είναι διαγραμμένη.
IF (name$ <> "# ") THEN
PRINT name$, phone$
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
CASE 2
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
REM Συμπλήρωση του ονόματος με
   κενά.
WHILE (LEN(n$) < 20)
n$ = n$ + " "
WEND
found = 0
i% = 1
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND (found
   = 0))
REM Μόνο οι μη διαγραμμένες
   εγγραφές εξετάζονται.
IF ((name$ <> "# ") AND (n$ =
   name$)) THEN
found = 1
PRINT name$, phone$
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
IF (found = 0) THEN
PRINT "Η εγγραφή δεν βρέθηκε."
END IF
CASE 3
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
WHILE (LEN(n$) < 20)
n$ = n$ + " "
WEND
found = 0
i% = 1
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND (found
   = 0))
REM Μόνο οι μη διαγραμμένες
   εγγραφές εξετάζονται.
IF ((name$ <> "# ") AND (n$ =
   name$)) THEN
found = 1
LSET name$ = "#"
PUT #1, i%
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
IF (found = 0) THEN
PRINT "Η εγγραφή δεν βρέθηκε."
END IF
CASE 4
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
INPUT "Δώστε το τηλέφωνο: ", p$
i% = 1
done = 0
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND (done =
   0))
REM Αναζήτηση διαγραμμένης
   εγγραφής.
IF (name$ = "# ") THEN
REM Επικάλυψη της, αν βρέθηκε.
LSET name$ = n$
LSET phone$ = p$
```



```
PUT #1, i%
done = 1
ELSE
i% = i% + 1
GET #1, i%
END IF
WEND
REM Δεν βρέθηκε διαγραμμένη
    εγγραφή, προσθήκη νέας.
IF (done = 0) THEN
LSET name$ = n$
LSET phone$ = p$
PUT #1, i%
END IF
CASE 5
CLOSE #1
END
CASE ELSE
REM Μήνυμα λάθους.
PRINT "Άκυρη επιλογή. Πατήστε
    Escape."
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(27)
END SELECT
PRINT "Πατήστε ENTER για
    συνέχεια...";
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(13)
GOTO MainLoop
```

2. Για να μπορεί να εκτελείται ένα πρόγραμμα (.EXE), τόσο κάτω από το DOS όσο και κάτω από Windows, θα πρέπει να διαμορφωθούν κατάλληλα οι δύο επικεφαλίδες που περιλαμβάνονται στο αρχείο. Η Microsoft σίγουρα μπορεί να το κάνει αυτό, όπως έκανε στην περίπτωση του setup, αλλά κανείς από τους γνωστούς μεταγλωττιστές δεν παράγει τέτοια αρχεία. Και όταν μιλάμε για δύο διαφορετικούς μεταγλωττιστές, η δημιουργία ενός και μόνο αρχείου είναι αδύνατη.

3. Αν υποθέσουμε ότι η τηλεφωνική γραμμή δεν εισάγει σφάλματα στην επικοινωνία, με παραμέτρους επικοινωνίας 1-bit έναρξης (start bit), 1-bit τέλους (stop bit) και ύπαρξη ψηφίου ισοτιμίας (άρτιας ή περιττής), το αρχείο των 5MB θα μεταφερθεί σε περίπου 33 λεπτά. Χρησιμοποιώντας συμπίεση πάνω στο modem (MNP) ο χρόνος μπορεί



να μειωθεί αρκετά, αλλά η καλύτερη λύση είναι να συμπιεστεί πρώτα το αρχείο (με κάποιο συμπιεστικό πρόγραμμα όπως το PKZIP ή το ARJ), να μεταφερθεί μέσω του modem και στη συνέχεια να αποσυμπιεστεί. Η μέθοδος αυτή μπορεί να μειώσει το χρόνο μέχρι και 75%, ανάλογα με το είδος του αρχείου, αλλά τυπικές εξοικονομήσεις κυμαίνονται μεταξύ 35% και 40%.

ΔΕΣΜΕΥΟΝΤΑΣ INTERRUPT

Αγαπητό περιοδικό, Είμαι ένας από τους πιστούς αναγνώστες σου από το πρώτο κιόλας τεύχος. Πρέπει να πω ότι η πορεία του περιοδικού είναι αξιοθαύμαστη. Σας εύχομαι κάθε επιτυχία στο μέλλον. Τώρα, ο λόγος για τον οποίο σας γράφω είναι ότι ασχολούμαι με προγραμματισμό σε Turbo C 2.0. Ξέρω ότι μέσα από αυτή τη γλώσσα μπορώ να δημιουργήσω ρουτίνες interrupt και να τις κάνω memory resident, αλλά δεν έχω βρει βιβλία που να μου δίνουν παραδείγματα για το πώς να το κάνω αυτό. Μήπως θα μπορούσατε να μου δώσετε αυτά τα παραδείγματα; Πώς, για παράδειγμα, θα μπορούσα να δεσμεύσω το interrupt 01ch και να φαίνεται συνεχώς στην επάνω αριστερή γωνία η ώρα. Θα σου ήμουν υπόχρεος, αν το έκανες.
Δημήτρης Γκότσιος

✔ Το πρόγραμμα που ακολουθεί εμφανίζει την ώρα στην οθόνη και πρέπει να αποτελεί καλό παράδειγμα του τρόπου εγκατάστασης.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <dos.h>

unsigned int VideoSeg;
int PassCount;
void far *OldTimerInt;

void interrupt TimerInt()
/* Η διαδικασία εμφάνισης του
    ρολογιού, η οποία συνδέεται με τη
    διακοπή $1c.*/
{
int Hours, Minutes, Seconds;
long Quotient, Remainder;
char TimeBuffer[8];
int I;
char far *CharPlace;
/* Με τη μεταβλητή PassCount
    επιτυγχάνουμε ενεργοποίηση της
    διαδικασίας
εκτύπωσης χαρακτήρων μόνο δύο
    φορές το δευτερόλεπτο.*/
PassCount++;
if (PassCount < 9)
goto SkipDisplay;
PassCount = 0;
/* Με τις επόμενες εντολές
    επιτυγχάνουμε τον υπολογισμό
    της ώρας από τον αριθμό
    κλασμάτων (1/18.2
    δευτερολέπτων) που
    ενημερώνεται από το BIOS,
    χρησιμοποιώντας μόνο πράξεις
    ακεραίων. Η διαδικασία αυτή είναι
    πιο γρήγορη, αποφεύγει την
    ενσωμάτωση στο εκτελέσιμο
    αρχείο της μαθηματικής
    βιβλιοθήκης και αφήνει
    ανεπηρέαστο το συνεπεξεργαστή
    (αν υπάρχει).*/
Quotient = *(long far *)MK_FP(0x40,
    0x6c) / 182; /* Δεκάδες
    δευτερολέπτων. */
Remainder = *(long far
    *)MK_FP(0x40, 0x6c) % 182; /*
    18.2 * δευτερόλεπτα. */
Hours = Quotient / 360;
Quotient = Quotient % 360;
Minutes = Quotient / 6;
Quotient = Quotient % 6;
Seconds = Quotient * 10 + Remainder
    / 18;
/*Υπολογισμός της συμβολοσειράς
    που θα τυπωθεί.*/
TimeBuffer[2] = TimeBuffer[5] = ':';
TimeBuffer[0] = (Hours / 10) + '0';
TimeBuffer[1] = (Hours % 10) + '0';
TimeBuffer[3] = (Minutes / 10) + '0';
TimeBuffer[4] = (Minutes % 10) + '0';
TimeBuffer[6] = (Seconds / 10) + '0';
TimeBuffer[7] = (Seconds % 10) + '0';
if (TimeBuffer[7] > '9')
TimeBuffer[7] = '9';
/*Εκτύπωση της συμβολοσειράς, με
    απευθείας προσπέλαση στη μνήμη
    οθόνης. Η χρήση των υπηρεσιών
    της διακοπής 21 απαγορεύεται στα
    παραμένοντα προγράμματα.*/
CharPlace = MK_FP(VideoSeg, 0);
for (I = 0; I <= 7; I++)
{
*CharPlace = TimeBuffer[I];
CharPlace++;
*CharPlace = 0x70;
CharPlace++;
}
SkipDisplay:
/*Κλήση της παλαιάς διαδικασίας
    χειρισμού της διακοπής $1C.*/
asm pushf
asm call OldTimerInt
}
main()
```

How To

```
{
union REGS InRegs, OutRegs;
int86(0x11, &InRegs, &OutRegs);
if ((OutRegs.x.ax & 0x30) == 0x30)
VideoSeg = 0xB000;
else
VideoSeg = 0xB800;
OldTimerInt = getvect(0x1c);
setvect(0x1c, TimerInt);
/* Η παράσταση _SS + (_SP/16) - _psp
   δίνει το μέγεθος του
   προγράμματος στη μνήμη. */
keep(0, (_SS + (_SP/16) - _psp));
}
```

TSR & SPRITES

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, συγχαρητήρια για τη ύλη σου αλλά και τη νέα 15ήμερη κυκλοφορία σου. Θα ήθελα να ρωτήσω τι είναι ένα sprite. Ακόμα, τι ονομάζουμε TSR πρόγραμμα και ποια είναι η διαφορά του με τα κοινά προγράμματα.
Ευχαριστώ,
Λουκάς Παυλίδης

✔ Αγαπητέ φίλε, αν και στο παρελθόν έχουμε απαντήσει ξανά σε αντίστοιχη ερώτηση, θα επαναλάβουμε την απάντηση για ακόμη μία φορά, μια και είναι συχνή απορία όλων όσοι ασχολούνται για πρώτη φορά με τον προγραμματισμό. Οι φιγούρες (sprites) είναι σχέδια που κινούνται πάνω στην οθόνη και συνήθως αναπαριστούν τέρατα, ιπτάμενους δίσκους ή άλλα καθημερινά αντικείμενα.

Τα παραμένοντα (TSR = Terminate and Stay Resident) προγράμματα έχουν το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ότι μένουν στη μνήμη μετά τον τερματισμό τους, ο χώρος δηλαδή τον οποίο καταλαμβάνουν δεν επιστρέφεται στο λειτουργικό σύστημα για μελλοντική χρήση άλλων προγραμμάτων. Τα παραμένοντα προγράμματα δεν καλούνται στη συνέχεια από το ίδιο το DOS, αλλά ενεργοποιούνται μέσω διακοπών, έχοντας φροντίσει να δεσμεύσουν τα κατάλληλα διανύσματα διακοπής. Ενα παράδειγμα παραμένοντος προγράμματος είναι τα προγράμματα ελληνικών χαρακτήρων, που ενεργοποιούνται όταν πατιέται κάποιο πλήκτρο και μεταφράζουν τους κωδικούς που διαβάζουν από το πληκτρολόγιο σε ελληνικούς.

ΗΧΟΣ & ΚΙΝΗΣΗ (MOUSE)

Αγαπητό "PC Master", Σε διαβάζω πολύ καιρό και τώρα ήρθε η ώρα να σου εκφράσω τα συνηθισμένα συγχαρητήρια για την ύλη σου. Οι ερωτήσεις μου είναι:

1. Για να εισαγάγω ήχους στον υπολογιστή μου από αρμόνιο θα χρειαστώ και άλλη κάρτα εκτός από μία SoundBlaster 16;

2. Μπορείς να μου γράψεις ένα πρόγραμμα TSR; Να πατάς ENTER, να βγαίνει στο DOS, να γράφεις EXIT και να ξαναγυρίζει σε Turbo Pascal 6.0.

3. Θα μπορούσες να γράψεις ένα πρόγραμμα σε Turbo Pascal 6 ή Assembly ή TSR που να σώζει ό,τι υπάρχει στην οθόνη με ένα συγκεκριμένο συνδυασμό πλήκτρων;

4. Μου δίνεις μία διαδικασία (σε Pascal) που να ελέγχει σε ποια στήλη και σε ποια σειρά έκανε κλικ το ποντίκι; Επειδή είμαι άπειρος στον τομέα των ποντικιών, θα ήθελα να μου πεις για να δουλέψει το ποντίκι στο πρόγραμμα, θα πρέπει μόνο να γράψω USES DRIVERS;
Με εκτίμηση,
Γεράσιμος Ανδρέου



✔ 1. Η SoundBlaster διαθέτει διασύνδεση MIDI, οπότε μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί για τη σύνδεση με αρμόνιο, αλλά και οποιοδήποτε άλλο μουσικό όργανο διαθέτει αντίστοιχη διασύνδεση.

2. Αν θέλεις απλώς μέσα από την Turbo Pascal ένα προσωρινό shell DOS, τότε μπορείς να το ζητήσεις από την αντίστοιχη επιλογή του μενού FILE. Αν όμως θέλεις ένα προσωρινό shell DOS μέσα από κάποιο πρόγραμμά σου, τότε αρκεί να εκτελέσεις την εντολή Exec('c:\command.com', ''); μέσα από το πρόγραμμά σου. Το shell θα τερματιστεί όταν θα γράψεις "EXIT" στο σύμβολο προτροπής του COMMAND.COM και η εκτέλεση του προγράμματός σου θα συνεχιστεί στην επόμενη εντολή.

Υπενθυμίζουμε εδώ ότι τα προγράμματα που χρησιμοποιούν τη διαδικασία EXEC θα πρέπει απαραίτητα να περιέχουν μία οδηγία $M στην αρχή του αρχείου, αλλιώς η κλήση της διαδικασίας θα αποτύχει. Η οδηγία $M καθορίζει το μέγεθος της στοίβας (stack), καθώς και το μέγιστο και ελάχιστο μέγεθος σωρού που θα δεσμευτεί. Ο σωρός χρησιμοποιείται μόνο από τις εντολές New και GetMem, οπότε αν το πρόγραμμά σου δεν χρησιμοποιεί αυτές τις εντολές, είναι καλό να μη δεσμεύεται καθόλου σωρός. Για τη στοίβα 8.192 bytes είναι συνήθως αρκετά, εκτός αν το πρόγραμμά σου περνάει ως παραμέτρους μεγάλους πίνακες σε διαδικασίες ή συναρτήσεις (και μάλιστα παραμέτρους που δεν είναι VAR), οπότε το μέγεθος της στοίβας πρέπει να αυξηθεί. Σύμφωνα με αυτά, η οδηγία $M θα πρέπει να είναι της μορφής:

{$M 8192, 0, 0}

Τέλος, για να είναι διαθέσιμη η διαδικασία EXEC, θα πρέπει το πρόγραμμα να περιλαμβάνει την οδηγία:

Uses DOS;

3. Τέτοιου είδους προγράμματα, τόσο στο εμπόριο όσο και στο χώρο των προγραμμάτων ελεύθερης διανομής (public domain), κυκλοφορούν αρκετά και κάνουν πολύ καλύτερα αυτή τη δουλειά και μάλιστα αποθηκεύουν τα περιεχόμενα της οθόνης σε κάποιο από τα δημοφιλή πρότυπα αρχείων γραφικών, οπότε μάλλον αξίζει τον κόπο να προμηθευτείς κάποιο από αυτά.

4. Το επόμενο πρόγραμμα μάλλον απαντά και στις δύο ερωτήσεις σου. Στο πρόγραμμα αυτό φαίνεται η διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσουμε για να χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο ζητάμε από τη βιβλιοθήκη της Turbo Pascal πληροφορίες σχετικά με τα συμβάντα του ποντικιού.

```
Program Mouse;

Uses Drivers, CRT;

VAR
Event: TEvent;

Begin
ClrScr; {Καθάρισμα οθόνης.}
InitEvents; {Αρχικοποίηση του
   χειριστή συμβάντων.}
WriteLn('Μετακινήστε το ποντίκι
   στην πάνω αριστερή γωνία');
WriteLn('και πατήστε το αριστερό
   κουμπί για τερματισμό...');
Repeat
Repeat
{Αναμονή για πάτημα του αριστερού
   πλήκτρου.}
GetMouseEvent(Event);
Until ((Event.What = evMouseDown)
   And
(Event.Buttons = mbLeftButton)
{Ελεγχος αν το πάτημα έγινε στην
   πάνω αριστερή γωνία.}
Until ((Event.Where.X = 0) And
   (Event.Where.Y = 0));
{Απενεργοποίηση του χειριστή
   συμβάντων.}
DoneEvents;
End.
```

Διαβάστε στο τεύχος Μαρτίου

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

- *On-line Gambling*

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- *Αξιολογούμε τους καλύτερους* **scanners** *και προσωπικούς* **laser** *εκτυπωτές της αγοράς.*

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

- *Σχολικά βοηθήματα σε CD-ROM.*

TECHNOLOGY UPDATE

- *Ελληνικά βιβλιοπωλεία στο Διαδίκτυο. Παρουσιάζουμε 80 ελληνικά βιβλιοπωλεία και Έλληνες εκδότες που δραστηριοποιούνται on-line.*



CRUSOE

- **Ο ΝΕΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΠΟΥ ΥΠΟΣΧΕΤΑΙ ΝΑ ΑΠΟΓΕΙΩΣΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ PCs**



ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ



ΕΝΘΕΤΟ

FRONTPAGE 2000

Βάλτε την πινελιά σας στον Web

CD-ROM 1

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

- *Φωτογραφίες*
- *Βίντεο*
- *Δορυφορικοί χάρτες*
- *Στοιχεία για κάθε χώρα*



CD-ROM 2

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ MULTIMEDIA ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΩΝ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

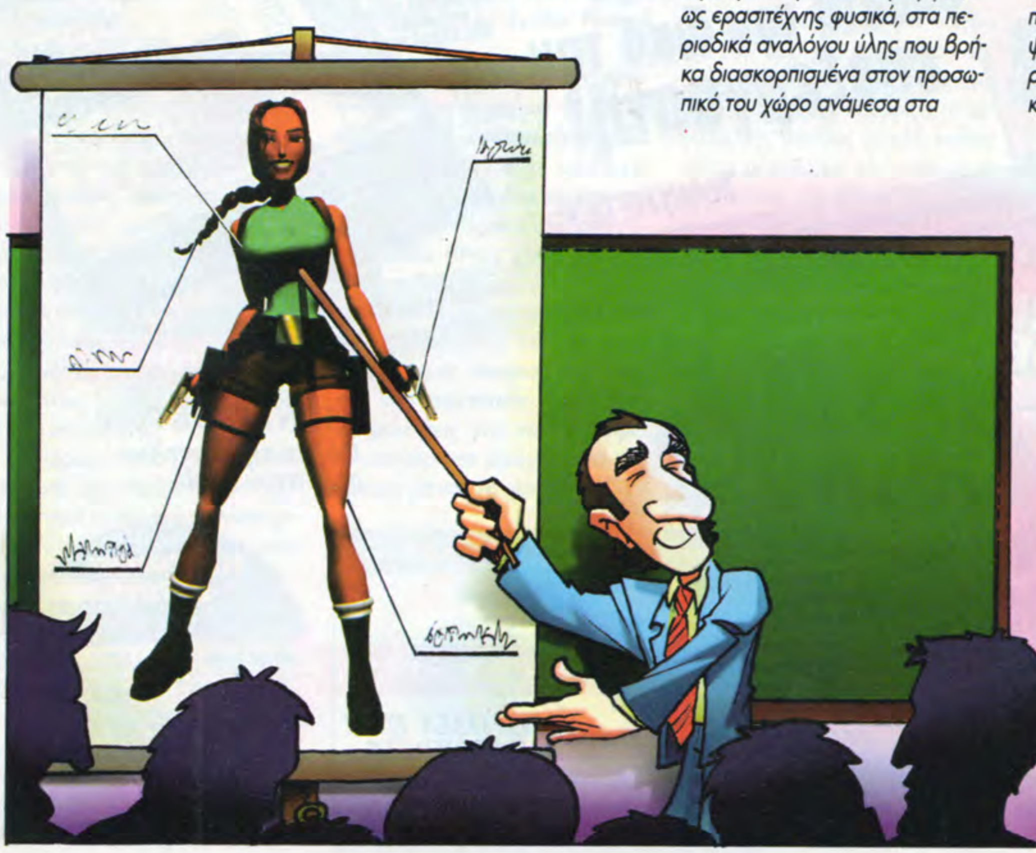
Ο ΑΝΟΥΣΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ Η/Υ

Αγαπητοί κύριοι,
Είμαι 32 ετών, ονομάζομαι Δανιήλ Λεοντίου και είμαι διδάκτωρ της Φιλοσοφίας του Πανεπιστημίου Αθηνών. Αυτό τον καιρό εργάζομαι σε μια θεολογικού περιεχομένου διατριβή για το Πανεπιστήμιο του Βερολίνου. Ομολογώ πως είμαι τελείως ανίδεος όσον αφορά στη χρήση των Η/Υ, καθώς όχι μόνο δεν είχα ποτέ στην κατοχή μου ένα τέτοιο μηχάνημα, αλλά ούτε και με ενδιέφερε ποτέ ο συγκεκριμένος τομέας ενδιαφερόντων - γι' αυτό χρωστώ χάρη στις κατά καιρούς γραμματείς των πανεπιστημίων που με βοηθούσαν, ή μάλλον που συνέγραφαν οι ίδιες τις εργασίες μου στον Η/Υ, εξυπηρετώντας με έτσι αφάνταστα.

Ο λόγος που ο κόσμος της πληροφορικής δεν με συγκίνησε ποτέ ήταν η αποστροφή μου για οτιδήποτε είναι εικονικό, καθώς η σκέψη μου προσανατολίζεται πιότερο προς τις εικόνες του λόγου παρά στο λόγο των εικόνων. Θεωρώ τις πρώτες εξόχως βαθιές και πνευματικές. Παρ' όλα αυτά, ο κόσμος της εικονικής πραγματικότητας μου κίνησε το ενδιαφέρον, ή μάλλον την περιέργεια, εξαιτίας ενός μικρού ανιψιού μου, ο οποίος κυριολεκτικά ξημεροβραδιάζεται ενώπιον μιας αρκετά μεγάλης οθόνης τερπνόμενος με την εικονική φαντασία. Ξεπερνώντας τους δισταγμούς μου (και την πλήξη μου έως ένα σημείο από τέτοιες διασκεδάσεις) αποφάσισα να φανώ κοινωνός ετούτου του παράδοξου κόσμου και να παρακολουθήσω, με το μεράκι ενός παρατηρητή των φαινομένων, τι είχε να προσφέρει στο μικρό μου ανιψιό η ενασχόληση με τους Η/Υ και τα εικονικά παιχνίδια. Επίσης μου δόθηκε η ευκαιρία να εντρυφήσω, ως ερασιτέχνης φυσικά, στα περιοδικά αναλόγου ύλης που βρήκα διασκορπισμένα στον προσωπικό του χώρο ανάμεσα στα οποία ήταν, φυσικά, και το υμέτερο "PC Master". Πραγματικά παρακολούθησα αρκετή ώρα τον ανιψιό μου να συναρπάζει την ψυχή του παίζοντας ένα αρκετά μεγάλο αριθμό παιχνιδιών όλων των ειδών: είδα μάχες, μάγους, αεροπλάνα, αθλητισμό και ομολογουμένως εντυπωσιάστηκα από τη δεξιοτεχνία των δημιουργών αυτών των εικονικών κόσμων.

Υπέβαλα τον ανιψιό μου στη δοκιμασία αρκετών ερωτήσεων κατατοπιστικών εκ μέρους μου για να "μπω" στο πνεύμα των εν λόγω παιχνιδιών και αργότερα, μόνος πλέον στην οικία μου, άρχισα να ξεφυλλίζω τα ειδικά ετούτα περιοδικά για να σχηματίσω μια γνώμη όσο το δυνατόν αρτιότερη. Ζητώντας έπειτα από τον ειδήμονα ανιψιό μου να με καθοδηγήσει ουσιαστικά σε αυτόν το χώρο, μου πρότεινε να τον ακολουθήσω στην οδό Στουρνάρη και να παρατηρήσω τον κόσμο, που, άλλοτε αμήχανα, άλλοτε με θαυμασμό, περιεργαζόταν τις βιτρίνες με τα πολύχρωμα κουτιά. Δεν παρέλειψα όμως και να εισέλθω ενδότερα, ώστε να σχηματίσω ακόμη ευκρινέστερη άποψη για τις αντιδράσεις, τα μειδιάματα ίσως - ίσως και τη λαχτάρα των νεαρών ατόμων ενώπιον φανταχτερών συσκευασιών. Κατόπιν όλων αυτών έχω καταλήξει σε κάποια συμπεράσματα τα οποία σας παρουσιάζω αμέσως:

α) Το αντικειμενικό μάτι ενός παρατηρητή δεν μπορεί παρά να επισημάνει την παρουσία αμέτρητης βίας σε πολλά παιχνίδια. Διαφωνώ όμως ριζικώς με τις θέσεις εκείνων που υποστηρίζουν πως η εικονική βία γεννά τη φυσική βία. Η γνώμη μου είναι πως ο εθισμός στην εικονική βία παράγει άμβλυνση των κριτηρίων για την αξιολόγηση ετούτης της φυσικής βίας, πράγμα που οδηγεί στη δικαιολόγηση



του υπαρκτού ως αληθινού.

β) Η θέση της πρώτης άποψης κατευθύνει τη σκέψη μας προς την παραδοχή ότι η δικαιολόγηση του υπαρκτού ως αληθινού δημιουργεί μια sui generis μοιρολατρία, δηλαδή πως ο κόσμος ετούτος είναι απολιθωμένος και δεν μεταβάλλεται. Αυτό ο εθισμός στα παιχνίδια των Η/Υ το πετυχαίνει μέσω της δημιουργίας μιας νέας μορφής κοινωνικότητας των ενασχολούμενων με αυτά, θα έλεγα γενικά με τον κόσμο των Η/Υ, του Διαδικτύου κ.λπ. Ομως αυτή η νέα κοινωνικότητα, τελικά, δεν είναι παρά μία μορφή ακοινωνησίας ενδεδυμένη τεχνολογικό μανδύα. Η ακοινωνησία αυτή διαγράφεται αν εξετάσουμε τη γιγάντωση της κουλτούρας που αναφέρεται στους Η/Υ: κυριολεκτικά ένας κόσμος παραπλεύρως του κόσμου, μια φυλή που επικοινωνεί με κώδικες που καταστρέφουν την κοινωνική διάσταση του λόγου - με άλλα λόγια ο αμύητος στο πυρ το εξώτερον.

γ) Η ενασχόληση με την εικονική πραγματικότητα δημιουργεί εθισμό, και ο εθισμός την εξάρτηση, και η εξάρτηση την αποχαύνωση και όλ' αυτά εν τέλει οδηγούν στον πνευματικό θάνατο. Είναι αξιέπαινη η προσπάθεια των συντακτών σας να κοινωνήσουν αυτόν τον εθισμό που ένιωσαν οι ίδιοι μέσω των γραπτών τους: γραμμένα ετούτα σε απλό στυλ (ιδιαίτερα του κ. Τσουρινάκη) και γι' αυτό εξόχως επικίνδυνα, καθώς κάθε παιχνίδι παρουσιάζεται ως κάτι το μοναδικό και ανεπανάληπτο που οπωσδήποτε πρέπει να αποκτήσει ο αδαής έφηβος αναγνώστης. Η γοητεία όμως δεν κρύβει την αλήθεια, αλλά ενίοτε το ψεύδος.

δ) Αποτελεί κοινό τόπο να απαριθμήσω το πόσο κατάφορτα είναι ετούτα τα παιχνίδια από σατανιστικά σύμβολα, αλλότριες δοξασίες, μεγεθυσμένους μικρόκοσμους. Η κριτική μου θα μπορούσε να τραβήξει εις μάκρος, καθώς τώρα μόλις που γράφω νέες λεπτομέρειες από τον απατηλό τούτο κόσμο μου έρχονται στο νου. Ομολογώ, πάντως, πως γοητεύτηκα! Η γοητεία αυτή όμως δεν προέκυψε από το περιεχόμενο του παιχνιδιού ή τους Η/Υ εν γένει, αλλά από το πόσο θελκτική είναι η εξαπάτηση και η ανουσιότητα. Αν και έχω ανατραφεί με τα άπαντα του κλασικού και κριτικού πνεύματος, εντούτοις δεν είχα ίσαμε τώρα συνειδητοποιήσει ότι το ψεύδος και ο απατηλός κόσμος της εικονικότητας εμπεριέχουν τέτοια γοητεία. Η κριτική μου διάθεση μαλακώνει ενώπιον του εθισμού των ανθρώπων στα κάθε λογής αντικείμενα του σύγχρονου πολιτισμού και αν για κάτι μπορώ ή δικαιούμαι, δεν ξέρω, να προτρέψω είναι πως η γνώση οδηγεί πάντοτε στην απεξάρτηση και τη συνειδητοποίηση πως το εικονικό και το αληθινό δεν ταυτίζονται, πως το υπαρκτό δεν είναι αληθινό, και πως το αληθινό μένει πάντα προς διερεύνηση.

Με τιμή
Δανιήλ Λεοντίου
Αθήνα

▼ Αγαπητέ κύριε Λεοντίου,
Σας ευχαριστούμε θερμά για την κατάθεση των τόσο ενδιαφερουσών απόψεών σας. Επιτρέψτε μου να σχολιάσω ορισμένα από τα θέματα που θίγετε: Καταρχήν, θα έλεγα πως σεις ο ίδιος αναθεωρείτε με τα γραφόμενά σας τα περί "ανούσιου κόσμου των παιχνιδιών για Η/Υ" (όπως είναι και ο τίτλος που δίνετε στην επιστολή σας), μια και διεισδύετε στην ουσία αυτού του κόσμου, συνεπώς αυτή δεν μπορεί παρά να υπάρχει. Γράφετε επίσης ότι "ο εθισμός στην εικονική βία παράγει άμβλυνση των κριτηρίων για την αξιολόγηση ετούτης της φυσικής βίας". Γιατί απορρίπτετε την άποψη πως ο εθισμός στην εικονική βία εκτονώνει και κατά συνέπεια εκφορτίζει τις βίαιες τάσεις που ενυπάρχουν στους ανθρώπους, με συνέπεια να μη χρειαστεί να καταφύγουν στην πραγματική;

Οσο για το ότι τα παιχνίδια αποτελούν εικονικούς κόσμους, σαφώς και δεν το αμφισβητήσαμε ούτε προσπαθήσαμε να το κρύψουμε. Παρόμοια όμως στοιχεία εικονικών κόσμων μπορεί να συναντήσει κανείς στο θέατρο, τον κινηματογράφο, τα μυθιστορήματα και σε πολλά ακόμα παράγωγα της ανθρώπινης κουλτούρας που ευδοκιμούν εδώ και αιώνες, τα οποία, βάσει της λογικής που υιοθετείτε, θα έπρεπε να απορριφθούν συλλήβδην για τους ίδιους λόγους που αναφέρετε. Οσο για τους κώδικες που χρησιμοποιούν όσοι ασχολούνται με τους υπολογιστές και το Διαδίκτυο, επίσης δεν πρόκειται για κάτι το καινούριο: Ο ίδιος ο λόγος δεν είναι παρά ένας κώδικας επικοινωνίας που καθώς το ανθρώπινο γένος εξελίσσεται, παίρνει διαφορετικές μορφές και αποκτά εξειδικεύσεις. Δεν βλέπουμε τίποτα το μεμπτό στο ότι, π.χ. οι ηλεκτρολόγοι έχουν έναν δικό τους κώδικα επικοινωνίας όταν συζητούν θέματα του κλάδου τους, οι διδάκτορες φιλοσοφίας παρομοίως κ.ο.κ. Ποιο είναι το πρόβλημα αν οι χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών έχουν και αυτοί το δικό τους κώδικα όταν συνομιλούν μεταξύ τους; Οταν εσείς συζητάτε με έναν συνάδελφό σας για κάτι που αφορά στην ειδικότητά σας, οι αμύητοι σίγουρα δεν θα μπορούν να σας παρακολουθήσουν - αυτό όμως δεν σας εμποδίζει σε τίποτα να προσαρμόζετε το λόγο σας όταν επιθυμείτε να σας καταλάβουν οι τελευταίοι.

ΤΕΤΑΡΤΟ ΚΑΙ... ΤΥΧΕΡΟ!

Αγαπητό "PC Master", Πήρα απόφαση να σας ξαναγράψω μετά από καιρό, μια και έχοντας στείλει ήδη προ ετών τρία γράμματα, δεν είδα κανένα (δυστυχώς!) στις σελίδες σου. Θέλω απλώς να καταθέσω τις απόψεις μου για κάποια θέματα που αναφέρθηκαν στα τελευταία τεύχη.

Αρχικά θέλω να αναφερθώ στο θέμα της γλώσσας, για το οποίο έγινε νύξη από κάποιον αναγνώστη στο τεύχος 114 (15/1/2000). Συμφωνώ με αυτά που αναφέρονται για τη γλώσσα με τους Η/Υ. Ομως πρέπει να επισημανθούν μερικά βασικά στοιχεία. Οντας φοιτητής Φιλολογίας (Γλωσσολόγος) οφείλω να τονίσω ότι η γλώσσα είναι ζωντανός οργανισμός που αναπτύσσεται συνεχώς. Σε αυτήν, όπως είναι φυσικό, υπεισέρχονται αρκετά ξένα στοιχεία, τα οποία είτε τα αφομοιώνει παραθέτοντας μια "λογική" και εύηχη μετάφραση είτε τα δέχεται αυτούσια. Επομένως δεν είναι δυνατόν να μεταφράζουμε κάθε όρο των Η/Υ, αφού είτε δεν έχουμε τη δυνατότητα είτε το αποτέλεσμα είναι κωμικό. (Υπάρχουν όπως είπατε και εσείς μερικοί που είναι τόσο "φανατικοί", ώστε δεν αφήνουν καμία λέξη αμετάφραστη, π.χ. FAX = ομοιοτηλέτυπο). Κλείνοντας αυτό το θέμα θέλω να τονίσω ακόμη δύο στοιχεία. Επί τουρκοκρατίας μπήκαν πάρα πολλές λέξεις στην ελληνική, αλλά δεν αποβλήθηκαν από το λεξιλόγιο. Γιατί λοιπόν να διαμαρτυρόμαστε τώρα για κάποιες ξένες; Τέλος, συνηθίζεται να χρησιμοποιείται πάντα η ορολογία σε μια επιστήμη συνήθως στη γλώσσα της χώρας που αναπτύχθηκε. Ετσι και οι ξένοι χρησιμοποιούν πληθώρα ελληνικών λέξεων στις επιστήμες που προήλθαν από τους Ελληνες (psychology, philosophy, philology etc.).

Το γεγονός ότι έγινε το περιοδικό 15ήμερο ήταν μια μεγάλη έκπληξη. Πιστεύω όμως ότι σε λίγο καιρό αυτό θα κουράσει και τους αναγνώστες και τους συντάκτες του. Επίσης, κάποιοι αναγνώστες δεν θα έχουν τη δυνατότητα να τα αγοράζουν όλα, με αποτέλεσμα να χάνουν κάποιες από τις συνέχειες που δεν θα το ήθελαν. Επίσης, πιστεύω ότι κάποια στιγμή δεν θα βγαίνουν 15 παιχνίδια το μήνα για να μπορείτε να κάνετε τα ανάλογα άρθρα (ξέρω ότι είναι προσωπική γνώμη και πως πάρα πολλοί θα διαφωνήσουν).

Κλείνοντας θα ήθελα να αναφερθώ στο θέμα της πειρατείας. Παρατηρώντας κανείς μακροχρόνια τις στήλες του περιοδικού,

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

διαπιστώνει τα εξής: Πάντοτε και για μεγάλα διαστήματα απασχολούσαν τη στήλη της "Αλληλογραφία" στάνταρ θέματα, όπως "πόσο θα κρατήσει ο Η/Υ που έχω", "προτείνατέ μου τα τρία καλύτερα παιχνίδια", μάχες μεταξύ κατηγοριών (στρατηγικής, adventure, RPG) και τώρα το θέμα της πειρατείας. Πιστεύω ότι το να επανερχόμαστε στο ίδιο θέμα συνέχεια είναι κουραστικό, από τη στιγμή μάλιστα που ξέρουμε ποιος έχει το δίκιο και ποιος έχει το άδικο.

Με βαθιά εκτίμηση
Αθανάσιος Καρασίμος (alder)

ΥΓ. 1: Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε το γράμμα ή κάποιο μέρος του (προτιμώ το πρώτο μέρος).

ΥΓ. 2: Ευελπιστώ να μη σας πείραξε το πρώτο μέρος.

ΥΓ. 3: Ειλικρινά συγγνώμη για το μέγεθος.

ΥΓ. 4: Δώστε τουλάχιστον 4 σελίδες για το "Adventure Update". Τον Τσουρινάκη και τα μάτια σας. (Καλά, να μην κάνει ο Τσουρινάκης το άρθρο για το GK3; Τι να πω;) Περιμένω και τη γνώμη του.

ΥΓ. 5: Σκεφτήκατε να βγάλετε ένα "PC Games" σαν το πρώτο (με τις 267 σελίδες); Είναι προτιμότερο από τα επόμενα.

Και πάλι σας ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Αθανάσιος Καρασίμος
Πάτρα

▼ Φίλε μας,
Συμφωνούμε με τις απόψεις σου περί ορολογίας. Οσο για τη δεκαπενθήμερη έκδοση του περιοδικού, το μέλλον θα δείξει εάν θα προκαλέσει προβλήματα όπως αυτά που αναφέρεις. Εξάλλου, δεν ξεχνάμε το ρητό "τα πάντα ρει" και φροντίζουμε, όπως φαντάζομαι θα έχεις και ο ίδιος διαπιστώσει, να προσαρμοζόμαστε πάντοτε σε όποιες νέες συνθήκες δημιουργούνται και βέβαια να αφουγκραζόμαστε τις δικές σας απόψεις και απαιτήσεις. Το "Adventure Update" ήδη ανεξαρτητοποιήθηκε ως στήλη και πλέον το μέγεθός του θα αυξομειώνεται ανάλογα με την τρέχουσα επικαιρότητα. Τέλος, η πρότασή σου για το "PC Games" καταγράφηκε.

ΕΥΡΗΚΑ!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ο Αλέξανδρος (Πρελούδιο Maker) και θα ήθελα να γράψω κάποια μικροπαράπονα για το φίλο αναγνώστη που με παρεξήγησε. Δεν προσπάθησα ποτέ να μειώσω κάποιον gamer γι' αυτό που παίζει, μια και μην ξεχνάμε ότι όλοι μας κοιτάμε μπροστά σε μια οθόνη. Απλώς ήθελα να κατατάξω τους gamers ώστε να καταλάβουμε -επιτέλους- τι φταίει σε αυτόν τον κόσμο και τα adventures μειώνονται σαν τα νυχτολούλουδα. Ε, λοιπόν, το βρήκα! Δεν φταίνε οι εταιρίες. Δεν φταίμε εμείς. Δεν φταίνε τα περιοδικά και οι πληροφορίες. Τότε τι έμεινε; Μα η ίδια η κοινωνία φυσικά. Γιατί; Διότι απλούστατα η ρομποτική δομή της καθημερινότητας που μας έχει εγκλωβίσει το μυαλό μάς κάνει να είμαστε σε υπερένταση και μας κουράζει. Γιατί νομίζετε ότι μόλις έρθει το σαββατοκύριακο τα clubs και τα συναφή ξεσαλώνουν; Διότι ο κόσμος θέλει να ξεσκάσει απ' τις δουλειές του. Ετσι και η συντριπτική πλειοψηφία των gamers, που είναι μαθητές, θέλουν να ψυχαγωγηθούν και να ριλαξάρουν. Πολλές φορές ακούω το θείο μου να θέλει να παίξουμε ένα διπλό FIFA γιατί είναι γρήγορο, απλό και πάνω απ' όλα ψυχαγωγικό. Τα adventures αυτή η κάστα των gamers τα θεωρεί παιχνίδια για φυλακισμένους, που είναι συνέχεια πάνω στον υπολογιστή και προσπαθούν να λύσουν έναν γρίφο (στο Black Dahlia έχω λύσει τους 17 απ' τους 24 γρίφους - ικανοποιητικός αριθμός αν σκεφτείτε ότι είναι το δυσκολότερο παιχνίδι!). Ενα παράδειγμα που επαληθεύει αυτό περί επικοινωνίας είναι το εξής: Στην Αμερική "περνάει" πολύ μια ταινία όταν έχει δράση. Ετσι, τα Αμερικανάκια παίζουν action games. Τα τελευταία χρόνια παίζονται σειρές όπως ο Ηρακλής, η Ζήνα κ.λπ. Ετσι τα Αμερικανάκια (και όλος ο πλανήτης) παίζουν RPGs. Πιστέψτε με, όλα είναι σχετικά. Ο μόνος λόγος που πούλησε το Grim Fandango και στην Αμερική (κάτι απίστευτα παράξενο) είναι ότι ήταν της LucasArts και ότι είχε ένα American-Culture χιούμορ και γενικώς φιλοσοφία. Από την άλλη πλευρά της θάλασσας, η Ευρώπη είναι κάπως πιο προσγειωμένη και, μια και διαθέτει και ιστορία (σε αντίθεση με τις ΗΠΑ), τα adventures έχουν για λίγο ακόμα πέραση. Είναι σαν το χριστουγεννιάτικο έλατο που το κάναμε και δικό μας έθιμο από τους "έξω". Επίσης, προτού αλλάξω θέμα θα ήθελα να πω ότι σε καμία περίπτωση ένας gamer, που μόλις αρχίζει την "καριέρα" του gamer, δεν πρόκειται να παίξει adventure, μια και θα του είναι δύσκολο. Ο adventurer δημιουργείται ενώ έχει παίξει από όλων των ειδών τα παιχνίδια και στο τέλος καταλήγει εκεί (είναι η αλήθεια, πιστέψτε με).

Τέλος, θα ήθελα να πω στο συνάδελφο (λύκειο πάω και εγώ) αναγνώστη ότι έχω γευτεί την αίσθηση του Quake 2 και ότι αυτό, μετά από λίγο, γίνεται μονότονο. Εγώ θα τον ρωτήσω κάτι άλλο:



Εχεις ποτέ παίξει το Last Express στις 1:00 το βράδυ, βλέποντας το χαρακτήρα σου να κάθεται στο σαλόνι του τρένου και να ακούει κονσέρτο βιολιού με συνοδεία πιάνου στη μέση της Βουδαπέστης ενώ σε περιβάλλουν σημαντικές φυσιογνωμίες (αριστοκρατικές) και ο Αιγύπτιος πιανίστας τα δίνει όλα; Σίγουρα όχι μέσα από το Quake 2.

Γεια χαρά από τον αρπιστή της βροχής.

ΥΓ.: Μα καλά, το όνομα Πρελούδιο γελοίο; Πρελούδιο σημαίνει προοίμιο και είναι όρος της μουσικής (το πρελούδιο μιας συμφωνίας), ενώ έχει βαθύτερο νόημα στο παιχνίδι (είδατε που δεν τα πιάνετε με την πρώτη;).

ΥΓ. 1: Επειδή το πρελούδιο έχει ίσως το καλύτερο σενάριο που πλάστηκε ποτέ σε υπολογιστή, σκέφτηκα ότι είναι κρίμα να το φτιάξω αυτή την περίοδο (αν είχα το graphic team του Dracula θα έφτιαχνα ένα αριστούργημα αλλά...) και έτσι δουλεύω πάνω στο "Γένεσις", ένα black παιχνίδι σε στυλ Resident Evil αλλά πιο adventurίστικο.

ΥΓ. 2: Για να πετάξεις, πρέπει πρώτα να περπατήσεις (F. Nietzsche).

Φίλε μας,

Εκεί που διαφωνώ με τα όσα γράφεις είναι στο ότι δεν γίνεται ένας gamer να ξεκινήσει από τα adventures, αλλά πρέπει πρώτα να περάσει από άλλα είδη. Προσωπικά γνωρίζω αρκετούς (συμπεριλαμβάνοντας και τον εαυτό μου) που ξεκίνησαν να ασχολούνται με τα computer games ακριβώς επειδή υπάρχουν τα adventures.

Anyway, περί ορέξεως... κολοκυθόπιτα - καθένας έχει δικαίωμα να επιλέγει την ψυχαγωγία του όπως νομίζει καλύτερα, άλλωστε ο ελεύθερος χρόνος στις σημερινές κοινωνίες είναι πια τόσο περιορισμένος, ώστε ο τρόπος που θα τον εκμεταλλευθεί ο καθένας μας δε μπορεί παρά να είναι απόλυτα σεβαστός.

ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΣΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

Αγαπημένο μου "PC Master", γεια σου.

Είναι καιρός που ήθελα να σου γράψω, όμως το ανέβαλα επειδή υπέθετα ότι οι προσωπικές μου απόψεις δεν ενδιαφέρουν και ούτε αφορούν κανέναν. Για τα ελάχιστα που γνωρίζω για τους υπολογιστές μόνο να χαίρομαι μπορώ. Δεν θα κάτσω να απολογηθώ γιατί, ενώ σπούδασα γραφίστας, δεν φρόντισα να διδαχθώ όσα ανάλογα πακέτα χρησιμοποιούν οι εταιρίες, ώστε να με προσλάβουν. Με απέτρεψε η υψηλή μυωπία, η έλλειψη ενδιαφέροντος, η στροφή σε κάτι προσωπικά σημαντικότερο - συγγραφή και ποίηση (τέλος πάντων, μου αρκεί που καταγράφω "ημερολογιακά" τα τεκταινόμενα και δεν μασάω τσίχλα, παίζοντάς το Γερμανός. Ισως κάποια στιγμή δημιουργήσω μια ιστοσελίδα στο Internet, για να διαθέτω στους συνειδητοποιημένους πολίτες τους κόπους μου με ένα μικρό έστω αντίτιμο, ώστε να αισθάνομαι αξιοπρεπής).

Βέβαια, ούτε τόσο δα τσίπα, αξιοπρέπεια, φαίνεται ότι έχουν όλοι αυτοί που επικροτούν την άποψη ότι η πειρατεία λογισμικού είναι αναπόφευκτη, είτε ο κόσμος είχε χρήματα να αγοράσει τα πρωτότυπα είτε, όπως τώρα, θεωρεί υπερβολικό -κάποιες φορές ή πάντοτε- να καταβάλλει στους δημιουργούς την επιβράβευση του κόπου τους. Και ο ίδιος, επειδή μου αρέσει να δουλεύω το μυαλό μου, έχω μερικές πρωτότυπες ιδέες για παιχνίδια strategy ή άλλου είδους (έμπνευση να υπάρχει) όπως και για χιουμοριστικούς screensavers. Θα πληγωνόμουν, όμως, αν έβλεπα ή μάθαινα ότι κάποιος "έξυπνος" αντέγραψε το οργανωμένο σύνολο των ιδεών μου για τις οποίες φύτρωσαν λευκές τρίχες στους κροτάφους μου (έστω και 27 Μαΐων). Απασχολούμαι ώρες και μέρες από αγάπη και προσφορά σε όσους έχουν αντιληφθεί ότι το gaming εκπαιδεύει το μυαλό, οξύνει τη φαντασία. Είναι η καλύτερη παρέα στους μοναχικούς.

Προσωπικά, έχω δυστυχώς φτάσει στο σημείο να δουλεύω σε ένα κομπιούτερ 286, δίχως CD-ROM, με Windows 3.11 και Word 2.0. Θα με ρωτήσεις πώς τα καταφέρνω, έτσι; Ο λόγος είναι, πως όταν άλλαξα driver κάρτας γραφικών στον 486, με Win95, 8MB RAM και Diamond Stealth, ο Netscape δεν δέχτηκε αυτή την αλλαγή και επακολούθησε το χάος. Ηταν η στάλα που ξεχείλισε το ποτήρι της ανεκτικότητάς μου απέναντι στις συνεχόμενες αναβαθμίσεις που αναγκάζουν το αγοραστικό κοινό να τις πληρώνει χρυσές. Παρά τις προσπάθειές μου να διορθώσω τα κακώς κείμενα, δεν κατάφερα τίποτα και αναγκάστηκα να φορμάρω το σκληρό δίσκο που φιλοξενούσε τα Windows, κάτι που αποδείχθηκε η χειρότερη βλακεία μου, αφού τα 98 αρνούνταν να εγκατασταθούν - δεν έφτανε βλέπετε η μνήμη. Απ' τα νεύρα μου, φόρμαρα και τον πρώτο σκληρό δίσκο -μικροί και οι δύο- και αποθήκευσα το κομπιούτερ -αναβαθμισμένο στις αρχές της δεκαετίας - στο ντουλάπι με τις κουβέρτες!

Ενα μικρό παράδειγμα για να καταλάβεις, αγαπημένο μου "PC Master", τι σταυρό κουβαλούσα όταν δούλευα με το 486, εκτός του ότι ακόμη μαζεύω δισκάκια με προγράμματα και παιχνίδια που δεν μπορώ να δω (σχεδόν 200 πια, πρωτότυπα, αλλά τα περισσότερα από περιοδικά), δεν μου έφτανε αυτή η "κωμωδία", έπρεπε να υποστώ και το χλευασμό από ένα demo γραφικών: Με λίγα λόγια, αρνούμενο να φορτώσει, μου έβγαλε το εξής μήνυμα: "Get a pentium, Jerk!" Πιθανόν να σας φανεί αστείο αυτό το περιστατικό, και είναι, όμως έχω μια άποψη στο ερώτημα με ποια λογική θα έπρεπε να προμηθευόμαστε ένα υπολογιστικό σύστημα: Να αγοράζουμε προβλέποντας το μέλλον. Και DVD, και CDRW, και μόνιτορ 17 ιντσών, ίσως και μονάδα tape. Φυσικά, σκληρός δίσκος στις 7.200 στροφές. Αντε και 256MB μνήμη, για να υπάρχουν. Οσο για την κάρτα γραφικών, μία GForce με είσοδο και έξοδο βίντεο. Ενα τέτοιο σύστημα, με αρχηγό έναν AMD στα 600 MHz, αποτελεί το όνειρό μου, που θα πραγματοποιήσω όταν φτάσει στην Ελλάδα η μητρική που θα τα υποστηρίζει, με δόσεις φυσικά. Πιστεύω πως όλη αυτή η ιστορία με τις ταχύτητες στους επεξεργαστές έχει καταντήσει γελοία και δεν θα ασχοληθώ. Η σύνθεση που περιγράφω προβλέπω ότι μου αρκεί για 15 και βάλε χρόνια.

Σχετικά με το Internet, το φοβάμαι με τόσους ιούς. Προσωρινά απέχω, ωσότου πέσουν τα τιμολόγια του ΟΤΕ και η ζυγαριά γείρει προς το μέρος του ISDN, που σε προκαλεί να αισθάνεσαι αξιοπρεπής (δεν θα καταναλώσουμε όλον τον ελεύθερο χρόνο μας περιμένοντας να φορτώσει το αργόστροφο modem, επειδή κάποιοι εκμεταλλεύονται το μονοπώλιο της επικοινωνίας ή της ολικής παροχής των απαιτούμενων υπηρεσιών), ώστε να ταξιδέψεις από το σπίτι σου στον κυβερνοχώρο.

Ηθελα ακόμη να σου πω, αγαπημένο μου "PC Master", πως μπορεί να γνωρίζω πέντε λειτουργίες από τις τελευταίες εκδόσεις του Word, όμως υπάρχουν και χρήστες που, ενώ γνωρίζουν να χρησιμοποιούν στα όριά τους ορισμένα προγράμματα στα Windows, αρνούνται να κάνουν ένα απλό defrag ή να καταφύγουν στο αθάνατο DOS, όταν υπάρχει ανάγκη για ένα απλό edit. Αρνούνται οι νέοι να ψάξουν αρκετά, προτού αγοράσουν ένα υπολογιστικό σύστημα.

Επειδή είναι κάτι φθηνό και σε προσφορά, το παίρνουν κι οι ίδιοι οι αδαείς γονείς. Οταν η μυωπία του παιδιού τους μεγαλώσει λόγω της φθηνής δεκαπεντάρας οθόνης ή όταν η υπομονή του νέου χρήστη εξαντληθεί, επειδή αγνοεί τα βασικά, τότε η αγανάκτησή του δεν θα είναι δικαιολογημένη. Εξαιτίας της ηθελημένης άγνοιάς τους



έπαθε ό,τι έπαθε. Ας έψαχνε προηγουμένως, ας ενημερωνόταν. Δεν αγοράζεις κομπιούτερ για να παίξεις ένα παιχνίδι ή για να μην αισθάνεσαι μειονεκτικά στην παρέα ή για να εκπαιδευτείς, επειδή οι περισσότερες σοβαρές εταιρίες απαιτούν γνώσεις χειρισμού έστω.

Προμηθεύεσαι ένα κομπιούτερ γιατί αγαπάς να μαγεύεσαι από τις άπειρες δυνατότητές του, επειδή σου προσφέρει την ικανότητα να επικοινωνείς με την ψυχή σου - όπως και με άλλες στο κυβερνοχώρο. Επειδή σου επιτρέπει να δημιουργείς ό,τι η φαντασία σου πλάθει σιγά σιγά.

Αγαπημένο μου "PC Master", παρά την αγάπη μου για τους υπολογιστές και σένα, που αποθηκεύω τα δισκάκια σου σαν κόρη οφθαλμού, δεν θα συντάξω κάποια αγγελία, όπου θα ζητώ να μου χαρίσουν έναν Η/Υ ούτε και αγοράζω πειρατικά προγράμματα, επειδή σέβομαι τον εαυτό μου και τους άλλους. Ευτυχώς έχω γαϊδουρινή υπομονή, ευτυχώς -πιστεύω- υπάρχουν κι άλλοι που συμφωνούν με τις απόψεις μου.

Κλείνοντας, να στείλω τα χαιρετίσματά μου σε όλους τους αναγνώστες του περιοδικού. Σε όσους συμβάλλουν στη δημιουργία αυτού του υπέροχα χρήσιμου περιοδικού - μη δίνετε σημασία σε όσους σας πολεμούν. Εχετε εμάς που σας πριμοδοτούμε με όλη μας τη ψυχή. Οι Κασσάνδρες δεν μας αγγίζουν.

Τα χαιρετίσματά μου στην Τζοβάνα (τεύχος 116). Παθών και μαθών ο ίδιος. Οπως και σε όσους ονειρεύονται εξίσου το κομπιούτερ των ονείρων τους, επιμένουν όμως στη σύνθεση που έχουν κατασταλάξει και δεν παρασύρονται από τις σειρήνες. Συγχωρέστε μου όποια εκφραστικά λάθη. Δεν θα ανοίξω λεξικό για να εκφραστώ αυθόρμητα, όπως κάποιοι φαντασμένοι... συγγραφείς.

Αρκετά... έγινα εριστικός. Δεν ελπίζω στη δημοσίευση. Μου αρκεί που κάποιος άκουσε τη φωνή ενός μοναχικού, ονειροπαρμένου με τους υπολογιστές.

Ο ονειροπαρμένος

▼ Φίλε μας,
Και βέβαια ακούσαμε τη φωνή σου - πολύ προσεκτικά μάλιστα. Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια, μόνο που αμφιβάλλουμε λίγο για το πόσο θα πρέπει να μας ευχαριστείς εσύ. Δεν ξέρω αν το να είσαι μοναχικός αποτελεί επιλογή σου ή ατυχώς σου προέκυψε, αν όμως συμβαίνει το δεύτερο, μάλλον θα πρέπει να φτιάξουμε μία νέα version του demo που αναφέρεις, η οποία θα αντικαθιστά τη λέξη Pentium με τη λέξη life. Το jerk το αφαιρούμε, γιατί τέτοιος σίγουρα δεν είσαι. Αντί να αφήνεις όμως τα μαλλιά σου να ασπρίσουν κι άλλο μπροστά σε μια οθόνη, κυνήγησε, όσο σου το επιτρέπουν οι δυνάμεις σου, και την πραγματική ζωή. Μην κλείνεσαι σε εικονικές φυλακές, υπάρχουν καλύτεροι τρόποι για να εκτίσεις την ποινή σου σε αυτή τη ζωή και είσαι αρκετά έξυπνος για να τους ανακαλύψεις και να τους εκμεταλλευτείς στο έπακρο.

ΤΑ ΔΙΣΚΑΚΙΑ ΠΟΥ ΤΡΕΛΑΙΝΟΥΝ

Αγαπητοί συντάκτες,
Καταρχήν, απευθύνομαι σε όλους, γιατί αφ' ενός δεν υπάρχει σταθερός συντάκτης στις CD-ROM pages και αφ' ετέρου όλοι μαζί αποτελείτε τη μοναδική ομάδα του "PC Master".

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ; Μας έχετε τρελάνει τελείως. Εντάξει, δεν λέω, έχω συνηθίσει στις εκπλήξεις του "PC Master" ήδη από το τεύχος 88, οπότε άρχισε να μας δίνει τους πολύτιμους emulators και τις αντίστοιχες ROMs (εδώ υποκλίνομαι - αυτή η προσφορά είναι απλώς αναντικατάστατη), τα δωρεάν full εμπορικά games όπως το Betrayal at Krondor και το Battlecruiser 3000 AD κ.λπ., και πίστευα ότι τα είχα δει όλα. Και τα demos βέβαια και όλο το συνοδευτικό υλικό τους



(shots, video, music κ.ά.), καλά και χρυσά είναι. Αυτά όμως που δεν περίμενα με τίποτε ήταν οι πρόσφατες προσφορές των Dink Smallwood και Dark BASIC (τεύχη 113 και 114 αντίστοιχα). Οταν διάβασα για το Dink Smallwood στο περιοδικό, το εγκατέστησα χωρίς δεύτερη σκέψη. Μα είναι ποτέ δυνατόν; Ενα ολόκληρο RPG και μάλιστα με επιπλέον αποστολές πέρα από το βασικό παιχνίδι; Εντάξει, δεν είναι και state-of -the-art τα γραφικά του, ποιος τα κοιτάει όμως αυτά όταν πρόκειται για RPG; Εδώ μιλάμε για gameplay. Το παιχνίδι με κέρδισε αμέσως με τον καλοσχεδιασμένο κόσμο του, το απλό σενάριό του, που σε κάνει να θέλεις να προχωρείςολοένα περισσότερο, τα λίγα πλήκτρα χειρισμού που τα μαθαίνεις αμέσως και μπαίνεις κατευθείαν στο ψητό. Ξεκίνησα να το παίζω ως διάλειμμα από το ομολογουμένως βαρύ Might and Magic VII και τώρα ασχολούμαι μαζί του όσο γίνεται περισσότερο. Είναι σίγουρα κάτι διαφορετικό από ό,τι άλλο έχω παίξει ως τώρα και σας ευχαριστώ γι' αυτό. Για άτομα που αγαπούν τα RPGs, όπως εγώ, είμαι σίγουρος ότι ήταν μια ευχάριστη έκπληξη (όπως και να το κάνουμε, το τσάμπα προσθέτει πόντους). Επίσης, τα extra levels είναι και αυτά πολύ καλά, αν και δεν τα έχω δοκιμάσει όλα ακόμη, ενώ διαφοροποιούνται αρκετά από το κύριο παιχνίδι.

Σας ζητώ λοιπόν να βάλετε κι άλλα levels για το παιχνίδι αυτό σε κάποιο άλλο τεύχος ή τουλάχιστον να βάζετε π.χ. 2-3 levels σε κάθε τεύχος. Θα είναι μια πολύ καλή κίνηση. Ελπίζω μόνο να έχουν δείξει ανάλογη επιθυμία και άλλοι αναγνώστες γιατί, ως γνωστόν, ένας κούκος δεν φέρνει την άνοιξη (δύο σας κάνουν; Να πω και του αδελφού μου να γράψει;).

Στο δεύτερο θέμα μου τώρα: την Dark BASIC. Αυτό κι αν ήταν έκπληξη! Είχα μεγάλη περιέργεια να την εγκαταστήσω, γιατί αφ' ενός η QuickBasic που έχω δεν έχει πολλές multimedia και καθόλου παραθυρικές δυνατότητες και αφ' ετέρου δεν αντέχω οικονομικά να αγοράσω τη Visual BASIC (ούτε στο φοιτητικό πακέτο). Ηλπιζα λοιπόν ότι η μυστηριώδης αυτή σκοτεινή BASIC θα με ικανοποιούσε σε κάποιον βαθμό, και όντως έτσι έγινε. Η πρώτη ευχάριστη έκπληξη ήταν το - τουλάχιστον διαφορετικό- περιβάλλον του editor, αν σκεφτεί κανείς ότι περίμενα να δω απλώς κάποια QuickBasic με περισσότερες δυνατότητες. Φυσικά, η έκπληξη ήρθε όταν δοκίμασα τα 5 έτοιμα demos - εφαρμογές της DB. Μου έπεσε το σαγόνι! Μα καλά, είναι ποτέ δυνατόν να φτιαχτούν τέτοια πράγματα σε ...Basic; Αυτό όμως δεν είναι απλή Basic. Εκτός του ότι χρησιμοποιεί το Direct X, μπορεί να χειριστεί αρχεία .AVI, .WAV & .BMP (βίντεο, ήχο και εικόνα, πλήρως multimedia στοιχεία) με μια απλή εντολή. Τέλειο, αν συνυπολογίσει μάλιστα κανείς τα τρισδιάστατα γραφικά, συμπληρώνει το συνολάκι της δημιουργίας. Βέβαια, επειδή η DB είναι κάτι παραπάνω από απλή Basic, θα χρειαστεί να μελετήσω λίγο παραπάνω για να μάθω τις δυνατότητές της, αλλά αυτό δεν είναι πρόβλημα. Δεν ξέρω αν θα έχετε σύντομα κάποιο πρόγραμμα δημιουργημένο σε αυτή τη γλώσσα, αλλά είναι πιθανό. Επιτέλους, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσω περισσότερο τη φαντασία μου παρά να χαθώ μέσα σε έναν κυκεώνα από κώδικα (λέμε τώρα).

Σας ευχαριστώ ολόθερμα.
Με εκτίμηση
Κωστής Καρβουνιάρης

▼ Φίλε Κωστή,
Τα γράμματα όπως το δικό σου είναι αυτά που, πέρα από την ικανοποίηση για την προσπάθεια που κάνουμε, μας δίνουν τη δύναμη και το κουράγιο που χρειαζόμαστε για να συνεχίσουμε. Να είσαι έτοιμος στο μέλλον για ακόμα περισσότερες και μεγαλύτερες προσφορές (κοινώς, κλείσε θέση στο τρελοκομείο από τώρα, γιατί δεν σε βλέπω καλά)! PC

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ το CorelDRAW 8 ή κάποια άλλη έκδοσή του, καθώς επίσης το PhotoShop 5 ή κάποια άλλη έκδοσή του σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαντίδης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 6009084

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Red Alert σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακελλάρης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: (0231) 35122

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ή πωλούνται PC games. Ζητούνται κυρίως τα Panic in the Park, Jack Orlando και Cat Fight. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δριμύλης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 8822766, 0932-550000
E-mail: tak_dream@yahoo.com

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ή πωλούνται τα παιχνίδια Tomb Raider 2, Driver, NBA Live 99, FIFA 99, Need for Speed 3, F-16 Aggressor, Star Wars Phantom Menace + Episode 1 Racer και άλλα πολλά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τούλας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 6121287

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Sim City 3000 προς 5.000 δρχ., The Unexplained προς 4.000 δρχ. και National Geographic (5 CD-ROMs) προς 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αργυράκης Παναγιώτης
E-mail: nirvargi8@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 47 demos games από τα περιοδικά "PC Master", "PC Gamer" και "CD Gamer". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλιάτσος Γιώργος
Τηλέφωνο: (0461) 87575

**Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής όπως software/games/hardware κ.ο.κ.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.**

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ games και προγράμματα παλιά και καινούρια, όλα για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932-462013
E-mail: starlord_gr@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Death Gate, The Riddle of Master Lu, Silent Steel, FX Fighter, όλα γνήσια, χωρίς κουτί, προς 2.500 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψιλόπουλος Βασίλης
Τηλέφωνο: 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Indiana Jones Last Crusade σε δισκέτες 51/4", KKND και Star Trek Judgment Rights, όλα γνήσια με τα κουτιά τους, προς 4.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψιλόπουλος Βασίλης
Τηλέφωνο: 5818222

ΠΩΛΕΙΤΑΙ πακέτο games σε τιμή ευκαιρίας. Περιλαμβάνονται τα Starcraft-Brood War (original), Tiberian Sun, Dune 2000 και Delta Force. Ολα μαζί στη τιμή των 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γρηγόρης
Τηλέφωνο: (041) 284850
E-mail: Greekthedick@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά στο κουτί τους τα εξής παιχνίδια: War of the Worlds προς 5.000 δρχ., Rage of Mages 2 προς 4.000 δρχ., Dune 2000 προς 3.000 δρχ. και Dead Reckoning προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ασπρούλης Χρήστος
Τηλέφωνο: 0937-124723
E-mail: nickosp@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Original PC games σε καλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα PC games Toca 2, Resident Evil και Colin McRae προς 2.000 δρχ. έκαστο, καθώς και το Blade Runner (4 CDs) original στο κουτί του προς 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Sim City 3000, NBA Live 99, Monkey Island 3 προς 4.000 δρχ. το καθένα. Επίσης, CorelDRAW 9 προς 10.000 δρχ. και 1 mini CD-ROM "Χάρτης Ελλάδος". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευκόπουλος Σπύρος
Τηλέφωνο: (031) 822084

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Unreal. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βησσαρίου Παυσανίας
Τηλέφωνο: 8050582

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής ADM 400 - 450 MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σαπίδης Επαμεινώνδας
Τηλέφωνο: (0341) 26423

ΖΗΤΕΙΤΑΙ modem (εξωτερικό) σε καλή κατάσταση στα 56K και σε καλή τιμή. Προτιμάται γνωστής & επώνυμης μάρκας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαηλίας Φώτης
Τηλέφωνο: 7660096 (απογευματινές ώρες, εκτός Παρασκευής & Κυριακής)

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 16MB μεταχειρισμένη σε χαμηλή τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαγιάννης Θεοφύλακτος
Τηλέφωνο: (0683) 32407

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ QDI Legend, Intel Pentium 300MHz, HDD 6,4GB, Viper 330, CD-ROM Toshiba 32x. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Intel 300MHz προς 35.000 δρχ. και Viper 330 turbo προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 0977-797543

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard Socket 7 με 32MB RAM, Cyrix Pr233, VGA S3 8MB, SoundBlaster 16, CD-ROM 16x και keyboard, mouse, κουτί AT. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιτεντζής Αρης
Τηλέφωνο: (0341) 32122

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Voodoo 2 12MB PCI μαζί με κάρτα γραφικών S3 Trio 3D. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ οθόνη Sony 15" προς 50.000 δρχ., οθόνη Tystar 14" προς 30.000 δρχ., Η/Υ Cyrix 150+ προς 50.000 δρχ., Η/Υ Intel MMX προς 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργουτσάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 4932336, 0945-299830

ΠΩΛΕΙΤΑΙ mainboard Socket 7 με chipset TX pro και ενσωματωμένη κάρτα ήχου SoundPro 16-bit PCI. Μαζί δώρο η κάρτα οθόνης S3 Virge 2MB. Τιμή 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώζος Δημοσθένης
Τηλέφωνο: (0341) 25262

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής Cyrix 6x86 MX PR 233 με το ανεμιστηράκι του προς 6.000 δρχ. και 2 16άρες μνήμες RAM EDO προς 4.000 δρχ. η μία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώζος Δημοσθένης
Τηλέφωνο: (0341) 25262

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 3 3500 TV. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Diamond Stealth 3D 2000 2MB με τους drivers της στο CD προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολυράκης Σωκράτης
Τηλέφωνο: (061) 450240
E-mail: alkis21@freemail.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 2 366MHz, 64MB RAM, VGA Speedstar A70 8MB, Hard Disk 4,5GB, 36x CD-ROM, οθόνη Gateway 15", ηχεία 120 Watt, mouse, keyboard. Δώρο FIFA 2000 & gamepad. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαγιάννης Θεοφύλακτος
Τηλέφωνο: (0683) 32407

ΠΩΛΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel Pentium MMX 200 MHz μαζί με mainboard μόνο 25.000 δρχ. Δώρο κάρτα ήχου 16-bit. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρέσιος Δημήτριος
Τηλέφωνο: 0945-908771

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-RW Acer 4x4x2 2 μηνών προς 70.000 δρχ. Επίσης δώρο τα προγράμματα Easy CD Creator και Nero Burning Rom και τα παιχνίδια FIFA 2000 & Tomb Raider 4. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζαρδαλίδης Στέργιος
Τηλέφωνο: (031) 815580
E-mail: zardalid@spark.net.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC με Intel P166, Soyo M/B, 100MB RAM, Seagate 1.2 HD, Diamond 3D 2000, SoundBlaster 16 PnP, CD-ROM 8x, Eizo F35, Logitech mouse, keyboard, ηχεία. Τιμή 160.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάκης Νίκος
Τηλέφωνο: 2924416
E-mail: nnikolak@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3.2 HDD, CD-ROM 24x, κάρτα ήχου, 6MB κάρτα γραφικών VGA. Τιμή 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδόπουλος Χάρης
Τηλέφωνο: (031) 272723

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το SideWinder Pro προς 22.000 δρχ. ολοκαίνουριο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπασδάνης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0551) 20973

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, 2 χειριστήρια Dual Shock, 2 memory cards sony και πάνω από 10 παιχνίδια μόνο 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπέξης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 6107706
E-mail: bexisp@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation (3 μηνών) με 18 παιχνίδια, τσιπάκι, memory card, αμερικανικό καλώδιο, Dual Shock και το Grand Tourismo 2, τιμή 85.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψάλτης Γιώργος
Τηλέφωνο: 5692552

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Mega Drive μαζί με το παιχνίδι FIFA 95. Τιμή συζητήσιμη. Ακόμη πωλούνται παιχνίδια για Game Gear προς 1.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μουρμούρης Πάνος
E-mail: mour2000@compulink.gr

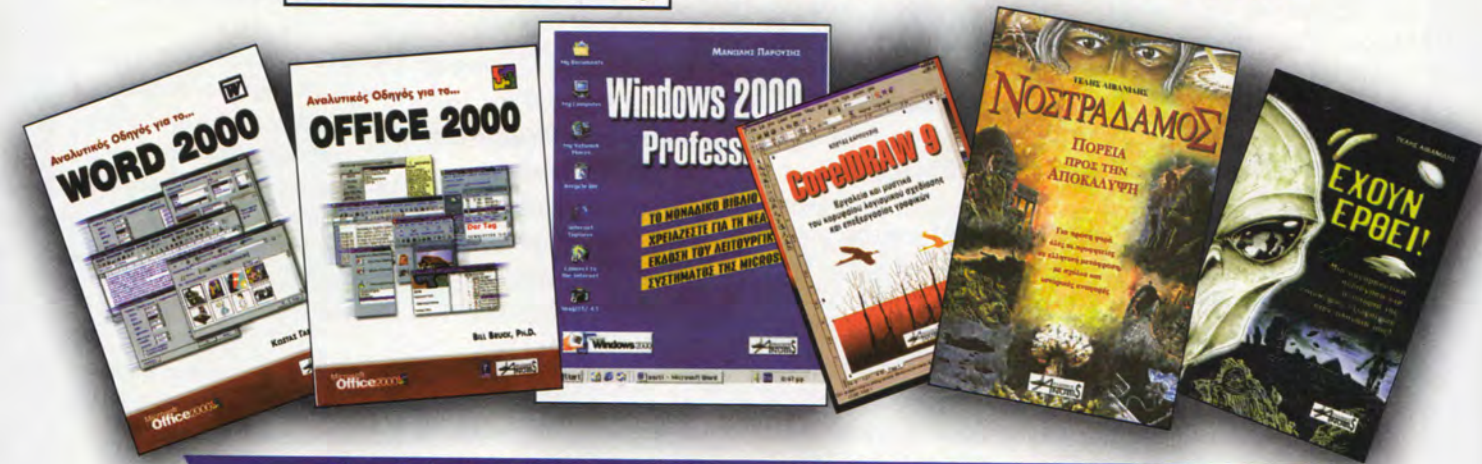
ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Nintendo 64 με 2 μοχλούς προς 24.000 δρχ., Golden Eye προς 6.000 δρχ., NBA Courtside προς 5.000 και όλα μαζί προς 35.000 δρχ., με δώρο το παιχνίδι Rumple Pack. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γκάζγκας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 9412013

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ένα Nintendo 64 προς 20.000 δρχ., δύο χειριστήρια προς 8.000 δρχ. και 18 κασέτες προς 4.000 δρχ. η μία. Ολα μαζί 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπούδης Γιάννης
Τηλέφωνο: 2719078

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και εφαρμογές για PC, MP3 και παιχνίδια για PlayStation από μεγάλη συλλογή. Αμεση εξυπηρέτηση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Εφαρμογές

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300

Προγραμματισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

F A N T A S Y

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλετέ τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

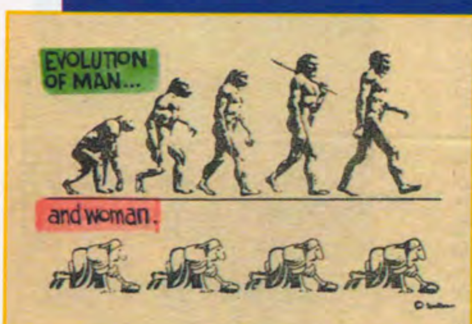


10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
BEETLE
CRAZY CUP

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Εδώ βλέπετε τη φωτογραφία που στάλθηκε μαζί με άλλες στο Voyager, για να κατανοήσουν οι εξωγήινοι την εξέλιξη του ανθρώπινου γένους (δεν θέλουμε να περάσουμε κάποιο φαλλοκρατικό μήνυμα, απλώς το βρήκαμε αστείο και σας το παρουσιάζουμε).

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

M	O	R	T	A	L	K	O	M	B	A	T	Q	W	H	U	M	K	N
G	E	W	Y	O	W	Y	U	I	A	B	N	M	K	J	H	G	U	S
A	S	S	H	F	S	S	F	G	T	R	T	Y	U	I	O	G	G	A
U	T	X	N	I	X	T	H	K	M	B	V	C	F	H	O	H	A	B
I	A	R	I	N	R	A	A	J	A	A	G	D	S	H	T	Y	B	R
O	R	F	G	A	F	R	C	B	N	V	R	X	S	S	R	T	R	A
K	G	V	H	L	V	W	H	O	R	T	Y	I	T	I	S	K	I	V
O	A	T	O	F	U	A	N	M	N	I	O	P	O	U	T	M	E	E
L	T	G	S	A	J	R	K	B	U	A	J	L	M	B	A	N	L	H
F	E	B	T	N	R	S	T	L	D	F	N	M	B	F	R	H	K	E
G	R	T	B	T	L	A	D	A	E	R	T	Y	R	V	T	O	N	A
E	S	D	U	A	C	V	B	D	U	N	E	N	A	G	R	S	S	R
S	D	R	S	S	T	Y	U	E	I	O	P	O	I	B	E	D	F	T
A	R	T	T	Y	Q	E	R	T	Y	U	I	N	D	F	K	G	T	K
S	T	R	E	E	T	F	I	G	H	T	E	R	E	G	D	S	A	H
D	G	U	R	E	R	E	T	I	K	A	N	E	R	O	K	O	S	M
F	T	Y	S	O	S	G	I	A	N	A	K	O	I	U	J	H	N	H
W	I	N	G	C	O	M	M	A	N	D	E	R	B	V	C	X	D	S
S	E	N	O	J	A	N	A	I	D	N	I	T	Y	U	I	O	P	M

1) MORTAL KOMBAT
2) BATMAN
3) MARIO BROS
4) STREET FIGHTER
5) STAR GATE
6) GHOSTBUSTERS
7) INDIANA JONES
8) STAR WARS
9) STAR TREK
10) BLADE
11) WING COMMANDER
12) TOMB RAIDER
13) FINAL FANTASY
14) BRAVEHEART
15) SHOGUN
16) CONAN
17) DUNE

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος ταινίες που προέρχονται από ή έγιναν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Διάσημος ξένος τραγουδιστής που εμφανίζεται στη "Νομαδική Ψυχή"

1	2	3	4	5		6	7	8	9	10

1 Ποιος είναι ο ειδικός για τα παιχνίδια στρατηγικής στο "PC Master";
A) Ο Ναπολέων Βοναπάρτης
B) Η Λετίσια Κάστα
D) Ο Σωτήρης Μπέλλος

2 Ποια από τις παρακάτω είναι εταιρία παραγωγής ελληνικών τίτλων multimedia;
G) Μουστάκειος Σχολή
A) Γεννάδειος Σχολή
O) Πιγούνειος Σχολή

3 Είναι νέα στήλη στο ανανεωμένο "PC Master".
V) New Millennium
L) New Year's Day
Q) Εδώ Λονδίνο

4 Ποιος από τους παρακάτω τίτλους δεν κυκλοφορεί σε CD για PC;
W) Pandora Directive
X) Pandora's Box
I) Pandora Parta Ola

5 Τι σημαίνει η λέξη Basic;
D) Βασικός, θεμελιώδης, και είναι γλώσσα προγραμματισμού
W) Bill's Attempt To Seize Industry Control
R) Basica Den Xero

6 Γιατί τα Goblins δεν μπορούν να βάλουν πάνω από τρεις fanatics σε κάθε Regiment στο Warhammer;
B) Γιατί δεν ξέρουν να μετράνε πάνω από το τρία
R) Γιατί δεν τους αφήνει η μαμά τους
O) Γιατί εκτός των Κράτσα, Πατρίκου, Καφούρου δεν υπάρχει κάποιος άλλος ικανός για να γίνει Fanatic.

7 Κατά πολλούς είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει.
O) Sensible Soccer
Y) Kick On
Z) Sensible Word Of Soccer

8 Είναι μεγάλο ταλέντο για το Championship Manager 3 αλλά και τον πραγματικό ποδοσφαιρικό κόσμο.
W) Javier Saviola
O) Labros Choutos
X) Hlias Kafouros

9 Μάρκα για CD-ROMs
I) Mitsui
G) McDonalds
Z) Draculinia

10 Πώς μεταφράζεται η τελευταία ταινία σε σενάριο του Stephen King "The Green Mile";
U) Το Πράσινο Μήλο
E) Το Πράσινο Μίλι
M) Το Πράσινο Κλήμα

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







THEOCRACY — IMPERIUM GALACTICA 2 — HANGSIM — FINAL FANTASY 8 — URBAN CHAOS

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Βρίσκονται σε ένα αυτοκίνητο ένα μηχανικός αυτοκινήτων, ένας ηλεκτρονικός και ένας προγραμματιστής της Microsoft και των Windows. Εκεί που οδηγούσαν στην Εγνατία Οδό (έτσι, για να κάνουμε και λίγο πλάκα), σβήνει η μηχανή του αυτοκινήτου και καταφέρνουν να το παρκάρουν σε έναν παράδρομο.

■ *"Ρε παιδιά, ξέρω τι φταίει"* λέει ο μηχανικός αυτοκινήτων. *"Η μηχανή έσβησε γιατί πολύ απλά μείναμε από βενζίνη."*

■ *"Σώπα, ρε μεγάλε, που θα μας πεις ότι ξέρεις τι φταίει"* πετάγεται ο ηλεκτρονικός. *"Το αυτοκίνητο μας άφησε γιατί δεν λειτουργούν σωστά τα ηλεκτρονικά συστήματά του".*

Και ο προγραμματιστής:

■ *"Εγώ, ρε παιδιά, πάντως λέω να βγούμε και να ξαναμπούμε." (!!!)*

XMMM!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Μπορείτε με αναγραμματισμό να σχηματίσετε μία λέξη από τη φράση "έξι μήλα";

____

Αν ένας τροχός ποδηλάτου έχει 32 ακτίνες, τότε πόσα διαστήματα υπάρχουν ανάμεσα σε αυτές;

____

Βρίσκεστε σε ένα σπίτι όπου κάνει ψόφο (με το συμπάθιο). Εχετε μόνο μία εφημερίδα, ένα τζάκι, μερικά προσανάμματα, μία λάμπα κηροζίνης και ένα μόνο σπίρτο. Τι από όλα πρέπει να ανάψετε πρώτα;

____

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 118. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 3 Απριλίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 6 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 24η Μαρτίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 121. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Μαΐου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec.

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 115 | **1 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000**

Τα δώρα (8 Card Game Starter Sets και 1 Dungeons & Dragons: The Adventure Begins) κέρδισαν οι εξής:

- ΓΟΡΓΟΡΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΣΚΟΥΠΡΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΧΑΡΑΛΑΜΠΙΔΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ .... ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ
- ΜΑΝΩΛΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ .... Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
- ΖΙΟΥΛΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ .... ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΜΑΝΔΕΛΗΣ ΜΙΛΤΙΑΔΗΣ .... ΙΩΑΝΝΙΝΑ
- ΣΤΑΥΡΟΥΛΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΜΑΥΡΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ .... ΦΛΩΡΙΝΑ
- ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ .... ΑΘΗΝΑ

ΤΙ ΤΗΣ ΛΕΙΠΕΙ;


1


2


3


4


5



PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:


DARKSTONE


MANKIND


INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED


DISCIPLES

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

C	D	R	O	M	D	R	I	V	E	L	A	L	A	L	A	D	O	N	T
I	W	A	N	T	T	E	B	E	L	I	E	V	E	T	H	E	M	F	A
Q	W	E	F	U	O	A	E	Q	W	E	R	H	Y	P	E	O	V	L	N
A	S	D	L	I	S	D	R	T	Y	U	I	C	P	U	E	K	I	O	T
G	H	J	O	O	P	O	T	B	I	K	O	L	A	A	R	E	D	O	K
H	I	S	P	R	I	N	T	E	R	G	I	K	L	L	T	V	E	R	E
E	M	O	P	Y	E	L	U	I	E	Q	W	E	R	L	Y	E	O	A	E
L	O	N	Y	U	N	Y	K	J	N	D	F	J	G	A	K	R	C	T	P
O	T	E	K	I	D	A	M	O	N	I	T	O	R	B	E	Y	A	E	C
H	H	G	J	O	M	S	L	R	A	H	B	Y	R	O	Y	B	R	N	A
I	E	O	H	E	Y	D	I	T	C	J	J	S	E	A	B	O	D	R	L
K	R	E	S	F	L	F	T	S	S	D	E	T	A	R	O	D	L	E	M
O	B	U	Q	G	I	H	S	H	O	S	P	I	D	D	A	Y	F	T	M
K	O	S	W	H	F	J	A	R	F	U	A	C	E	H	R	L	E	N	A
M	A	T	E	J	E	K	B	A	C	V	N	K	N	M	D	I	H	I	J
E	R	O	R	K	T	G	A	M	E	P	A	D	K	L	J	E	T	T	E
R	D	T	T	O	I	K	L	M	N	B	V	C	C	F	G	D	N	F	H
G	M	H	Y	P	C	M	A	S	T	E	R	D	F	A	D	O	O	G	T
Y	K	E	U	I	M	R	T	Y	P	O	K	O	H	N	R	W	N	I	S
K	I	F	U	R	T	H	E	R	M	O	R	E	K	N	O	L	W	N	A

MULTI QUIZ

Το όνομα του πλανήτη είναι:

1	2	3	4	5	6	7
C	o	c	y	t	u	s

1 Η ονομασία του τρίτου X-Com.
- C. Apocalypse
- A. Apocalyptica
- B. Apotinpolierxome

2 Το μικρό όνομα του χαρακτήρα στο Revenant.
- O. Locke
- U. Thor
- D. Μάκης

3 Τι σημαίνουν τα αρχικά USB;
- A. Universal Studio Band
- C. Universal Serial Bus
- G. University of Southern Baboons

4 Είναι μία από τις διανομές του Linux.
- A. Susel
- Y. Suse
- Z. Benvenuto

5 Ο "υπεύθυνος" για τα flight simulators στο "PC Master".
- T. Μανώλης Φουρνιστάκης
- A. Ρέα Τουτουτζή
- P. Ηλίας Καφούρος

6 Η σύντροφος του Gabriel Knight στις διάφορες περιπέτειές του.
- U. Grace Nakimura
- B. Disgrace Fujitsu
- V. NaSuSiro ToKasoni

7 Περιοδικό που ασχολείται με επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής.
- S. White Dwarf
- F. White Wolf
- H. Μανίνα

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 - 90

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....

WHERE IS EXODUS ?

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ 2000 B.C.





c:\> Ta Windows polli emisisan... tin anavathmisi ...oudis !!! _
ΣΕΝΑΡΙΟ-ΚΕΙΜΕΝΑ-ΣΚΙΤΣΑ:
ΡΩΜΥΛΟΣ ΦΡΟΝΙΜΙΔΗΣ
ΓΙΟΥΠΙΙΙ !!!
DVD GAME
Ο ΤΟΛΗΣ, ΜΟΛΙΣ ΑΠΕΚΤΗΣΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΟΥ DVD - GAME...
ΦΤΙΑΞΕ ΜΕ... ...ΦΤΙΑΞΕ ΜΕ...
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΣΤΙΓΜΗ...
ΑΑΑΑ...
ΑΛΛΑ...
WARNING: HARDWARE FATAL ERROR!!!
(KALA, ME AFTI TI SINTHESI, PERIMENIS NA DOULEPSI?)
AVI Microtrash Plus
ΔΩΣΕ...
ΕΤΣΙ ΛΟΙΠΟΝ, ΞΕΚΙΝΑ ΤΙΣ ΑΓΟΡΕΣ...
ΠΑΡΕ...
inhell pentium 600 Mhz
ΔΩΣΕ...
ΟΜΟΛΟΓΟ
ΠΑΡΕ...
BOOROO 6000 3D GRAPHICS CARD
MAX RESOLUTION: 3200 X 2600
ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΜΕΡΙΚΑ «ΨΙΛΑ» ΓΙΑ MONITOR...
ΟΝΤΑΣ ΣΕ ΑΔΙΕΞΟΔΟ ΚΑΤΑΛΗΓΕΙ ΣΕ ...
ΤΟΚΟΓΛΥΦΟΣ
ΕΝΤΑΞΕΙ, ΘΑ ΠΟΥΛΗΘΕΙ ΤΟ ΣΠΙΤΙ...
ΣΩΤΗΡΑ ΜΟΥ!!!
ΔΩΣΕ...
ΠΑΡΕ...
EI-ZO! 23" Super Extra Rate
AT LAST!!!
ΩΣΠΟΥ ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ...
ΥΠΕΡΟΧΑ... SUPER-ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑΡΑ ΕΧΟΥΜΕ...
ΟΜΩΣ...
...ΔΕΝ ΛΟΓΑΡΙΑΣΕ ΚΑΠΟΙΕΣ «ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ»...
...ΣΠΙΤΙ ΚΑΙ ΠΡΙΖΕΣ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ!!! ΟΥΑΑΑ!!!
ΑΣΥΛΟ ΑΠΟΡΩΝ
ΤΕΤΕΛΕΣΤΑΙ...
ΤΕΛΟΣ



ΚΡΑΤΣΑΣ ON-LINE
ΤΟΥ Γ. Δ. ΚΟΜΙΩΤΗ
...ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΝΕΤΕ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ "ΚΡΑΤΣΑΣ STORES" ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.
ΡΑΔΙΟ FM/AM
MicroKratsas Internet Connection
Connecting to www.Κρατσας-Stores.gr,Please Wait (and wait, and wait, and wait, and wait, and wait...)
ΚΡΑΤΣΑΣ STORES
ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΜΟΥΣΙΚΗ
E-MAIL
ΒΙΒΛΙΑ
ΒΟΗΘΕΙΑ
ΚΛΙΚ
ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ REPSOYH 400
Give Money to Kratsas
Είστε Σίγουρος ότι Θέλετε να Αγοράσετε τον Εκπληκτικό Εκτυπωτή REPSOYN 400 ;
Ναι
Οχι
Ε;
ΚΡΑΜ
ΤΕΛΟΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ
Presario 1800
Intel® Pentium® III 500 MHz
15" TFT X.C.A.
64 MB RAM up to 160 MB
12 GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6X Standard / USB Exit

985.000
ή **115.000** x 12 Μήνες*



TOSHIBA
Satelite 2140 CDS
ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

399.000
ή **46.500** x 12 Μήνες*



MITAC
Minote 6133s
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς Με 6.4 GB+20.000

565.000
ή **66.000** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 600 MHz
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

309.000
ή **37.500** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III



EXPERT Plus
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional II
Intel® Pentium® III Processor 550
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600x1280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

279.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

Nº1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

ΧΡΥΣΗ
Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS
ΕΓΓΥΗΣΗ